LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

36
ANNO 4
APRILE
1997
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABB. POST. 45% ART.2 LEGGE 549/95 MILANO

netyaroze

il futuro non è mai stato così nero...

GAME START

PlayStation™

ACHTUNG

DA MARZO NUOVO INDIRIZZO:

GAME START
V. BONACINI, 59/61 41100 MODENA
2 LINEE TELEFONICHE
(059) 37.09.67
E-MAIL:GAMESTART@DATAS.IT
ORARIO 9.30 13.00 / 15.00 19.30
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TITOLI PLAYSTATION PAL VERSION

2 XTREME	92.000
ACTUA GOLF	85.000
ACTUA SOCCER	85.000
ACTUA SOC. CLUB EDIT.	TEL
ACTUA TENNIS	TEL
ADIDAS POWER SOCCER	85.000
AGILE WARRIOR	82.000
AIR COMBAT	82.000
AIV EVOLU. GLOBAL	95.000
ANDRETTI RACING	69.000
ASSAULT RIGS	49.000
AYRTON S. KART RAC.	95.000
BATMAN FOREVER	95.000
BROKEN SWORD	92.000
BUBBLE BUBBLE 2	TEL
BUBBLE BUBBLE	89.000
BURNIN' ROAD	89.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	95.000
CHAMPIONSHIP MAN.	TEL
CHEESY	92.000
CHRONICLES OF SWORD	89.000
COMMAND & CONQUER	92.000
CONTRA	TEL
COOL BORDER	92000
CRASH BANDICOOT	95.000
CRUSADER	95.000
CYBERIA	79.000
DARK FORCES	TEL
DARKSTALKER	85.000
DEFCON V	55.000
DESCENT	95.000
DESCENT 2	TEL
DESTRUCTION DERBY 2	95.000
DIE HARD + GUN	165.000
DIE HARD TRILOGY	92.000
DISCWORLD 2	TEL
DISRUPTOR	95.000
DRAGON BALL Z	95.000
EXTREME GAMES	85.000
FADE TO BLACK	89.000
FIFA 97	85.000
FINAL DOOM	85.000
FINAL FANTASY VII	TEL
FIRO & KLAUD	85.000
FORMULA 1	95.000
GALAXIAN 3	75.000
GEX	79.000
HEXEN	TEL
HYPER TENNIS	82.000
IMPACT RACING	75.000
INCREDIBLE HULK	95.000
INDIPENDENCE DAY	TEL
INT.SUPERSTAR SOC.DEL.	92.000
INTERNATIONAL MOTO X	89.000
IRON MAN	95.000
JET RIDER	89.000
JHONNY BAZOOKATONE	75.000
JUMPING FLASH 2	79.000
KING'S FIELD	92.000
KRAZY IVAN	59.000
LEGACY OF KAYN	TEL
LEMMINGS 3D	65.000
LOADED	79.000
LOMAX	92.000
LOMAX	92.000
LONE SOLDIER	75.000
MADDEN 97	89.000
MAGIC THE GATHERING	TEL
MECH WARRIOR 2	TEL
MICROMACHINES	95.000
MONSTER TRUCK	95.000
MORTAL KOMBAT 3	89.000
MORTAL KOMBAT TRIL.	95.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	95.000
NAMCO MUSEUM VOL 3	92.000
NAMCO MUSEUM VOL1	89.000
NASCAR RACING	TEL
NBA IN THE ZONE	79.000
NBA IN THE ZONE 2	TEL
NBA LIVE 96	95.000
NEED FOR SPEED	79.000
NFL GAME DAY	85.000
NHL 97	95.000
NHL FACE OFF	85.000
NOVASTORM	79.000
OLYMPIC SOCCER	85.000
ON SIDE SOCCER	75.000
PANDEMONYUM	92.000
PANZER GENERAL	99.000
PGA TOUR GOLF 97	89.000
PHILOSOMA	69.000
PITBALL	95.000
PLAYER MANAGER	95.000
PORSCHE CHALLENGE	95.000
PORSCHE CHALLENGE	TEL
POWER MOVE P. WREST	92.000
PRETTY RACER	89.000
PROJECT OVERKILL	92.000
PSYGNOSIS SOCCER	TEL
RAGIN SKIES	65.000
RAVEN PROJECT	TEL
RAYMAN	99.000
REBEL ASSAULT 2	92.000
REBEL ASSAULT 2	TEL
RE-LOADED	99.000
RESIDENT EVIL	95.000
RIDGE RACER REVOL.	89.000
RIOT	TEL
ROBOTRON X	82.000
SAMPRAS EXTREME TE.	95.000
SHOCKWAVE ASSAULT	79.000
SIM CITY 2000	95.000
SLAM'N JAM 96	75.000
SOUL BLADE	TEL
SOVIET STRIKE	82.000
SPACE HULK	82.000
SPACE JAM	95.000
SPOY GOES TO HOLLIW.	TEL
STAR GLADIATOR	89.000
STARBLADE ALPHA	75.000
STREET FIGHTER ALPHA	85.000
STREET FIGHTER ALP. 2	92.000
STREET RACER	89.000
STRIKER 96	79.000
SUPERSONIC RACER	85.000
SYNDICATE WARS	TEL
TEKKEN	85.000
TEKKEN 2	95.000
TEN PIN AALEY	TEL
TENKA	TEL
THE DIVIDE :ENEMY WIT.	TEL
THOSHINDEN	75.000
THOSHINDEN 2	89.000
THUNDERHAWK 2	79.000
TILT	92.000
TNN HARDCORE 4X4	99.000
TOBAL N° 1	92.000
TOMB RAIDER	95.000
TOP GUN	89.000
TOPOLINO E SUE AVV...	89.000
TOTAL NBA 96	92.000
TRACK'N FIELD	89.000
TUNNEL B1	85.000
TWISTED METAL	79.000
TWISTED METAL 2	92.000
VICTORY BOXING	92.000
VIEW POINT	59.000
WARHAMMER	99.000
WARHAWK	55.000
WING COMMANDER 3	85.000
WIPE OUT	65.000
WIPE OUT 2097	92.000
WORLD CUP GOLF	79.000
WWF IN YOUR HOUSE	95.000
X-COM 2	95.000
X-COM ENEMY UNKNO.	89.000
X2	92.000

TITOLI PLAYSTATION USA VERSION

A TRAIN	69.000
ABUSE	110.000
AGILE WARRIOR	55.000
ARC THE LAD	TEL
AREA 51	110.000
AREA 51	109.000
AREA 51+GUN	169.000
ATARI COLLECT. VOL 1	99.000
BEYOND THE BEYOND	110.000
BIG BASS WOR. CHAMP.	110.000
BIG HURT BASEBALL	65.000
BUBSY 3D	65.000
CARNAGE HEART	109.000
CHRONICLES OF SWOR.	110.000
CONTRA	99.000
CRASH BANDICOOT	110.000
CRITICOM	45.000
CRUSADER	110.000
DARE DEVIL DERBY	99.000
DARK FORCES	110.000
DEFCON V	35.000
DESCENT	45.000
DESTRUCTION DERBY 2	110.000
DIE HARD TRILOGY	110.000
DIE HARD TRIL.+GUN	169.000
DISRUPTOR	85.000
DRAGON HEART	79.000
DREAM KNIGHT	110.000
EXTREME GAMES 2	110.000
FATAL FURY REAL BOUT	110.000
INCREDIBLE HULK	99.000
IRON & BLOOD	99.000
JET MOTO	89.000
JUMPING FLASH 2	59.000
KING'S FIELD 2	109.000
LEGACY OF KAIN	110.000
LOMAX :LEMMINGS PLAT.	95.000
MDK	TEL
MECH WARRIOR 2	110.000
MORTAL KOMBAT TRIL.	110.000
MYST	110.000
NBA HANGTIME	110.000
NBA IN THE ZONE	55.000
NBA IN THE ZONE 2	99.000
NFL GAMEDAY	55.000
NFL GAMEDAY 97	110.000
NFL QUARTERBACK C.	69.000
NHL FACE OFF	69.000
OBLIVION	110.000
PEAK PERFORMANCE	110.000
PERFECT WEAPON	110.000
PERSONA	110.000
PITBALL	99.000
PO'ED	39.900
POWER SLAVE	110.000
PSYCHIC FORCE	105.000
PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	105.000
RALLY CROSS	110.000
REBEL ASSAULT 2	110.000
RE-LOADED	109.000
REVELATIONS SERIES	110.000
SENTIENT	110.000
SKELETON WARRIOR	39.900
SLAM CHAMBER	110.000
SLAM'N JAM 96	59.000
SOUL BLADE	110.000
SPIDER	109.000
STREET FIGHTER ALPHA	49.000
SUIKODEN	110.000
SWAGMAN	110.000
SYNDICATE WARS	110.000
TECMO'S DECEPTION	TEL
TEMPEST X	99.000
TETRIS PLUS	110.000
THE DIVIDE ENEMIES WIT.	105.000
THOSHINDEN 2	75.000
TNN HARDCORE 4X4	89.000
TOP GUN	59.000
TSET DRIVE OFF ROAD	110.000
TWISTED METAL	59.900
TWISTED METAL 2	99.000
VIRTUAL POOL	110.000
VIRTUAL POOL	110.000
V-TENNIS	55.000
WARHAMMER	89.000
WARHAWK	39.000

TITOLI PLAYSTATION JAP VERSION

ALICE IN CYBERLAND	149.000
ANTONI INOKY WRESTL	149.000
AYRTON SENNA	135.000
BIO HAZARD 2	129.000
BUSHIDO BLADE	TEL
CAPTAIN TSUBASA 2	139.000
CHORO Q 2	TEL
COBRA	149.000
COOL BORDER	105.000
DRTAGON BALL Z 2	149.000
FATAL FURY REAL BOUT	149.000
FINAL FANTASY VII	159.000
GALAXIAN 3	39.000
GUNDAM	65.000
GUNDAM:SD WAR IV	109.000
HEAVEN'S GATE	TEL
KING OF FIGHTER 95	105.000
MACROSS VF-X	159.000
MEGATHUDO 2096	79.000
MOTOR TOON GP 2	99.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	79.000
NAMCO MUSEUM VOL 3	99.000
NAMCO MUSEUM VOL 4	139.000
NAMCO SOCCER	79.000
NI-THOSHINDEN	89.000
OVERBLOOD	105.000
RAGE RACER (RID. RAC. 3)	139.000
RANMA _	149.000
RIDGE RACER REV.	95.000
SAILORMOON SUPER S	159.000
SEXY PARODIUS	145.000
SLAM DRAGON	65.000
SOUL EDGE	149.000
STREET FIGHTER ALPHA2	135.000
SUPER ROBOT TAISE4N	159.000
TEKKEN	75.000
THOSHINDEN	35.000
THOSHINDEN 2	75.000
THOSHINDEN 3	129.000
TIME CRISIS	TEL
TOBAL N° 2	TEL
TOBAL N°1	109.000
VEICHLE CAVALEER	35.000
WILD ARMS	TEL.
WINNING ELEVEN	65.000
WINNING ELEVEN 97	139.000
YATTAMAN	149.000

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart
www.datas.it/gamestart
www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart/

HTTP://WWW.DATAS.IT/GAMESTART/

E-mail gamestart@datas.it

GUN LOGIC 3 DUAL SYSTEM 89.000
JOYPAD ANALOGICO SONY TEL
JOYPAD INTERACT 45.000
JOYPAD INTERACT SEMIPROG. 65.000
JOYPAD SONY 65.000
JOYSTICK ANALOGICO SONY 135.000
JOYSTICK PS ARCADE 129.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI TEL.
MEMORY CARD 320 BLOCCHI 119.000

MEMORY CARD COLORATA 50.000
MEMORY CARD DATEL 45.000
MEMORY CARD SONY 55.000
MEMORY DISK DRIVE 169.000
MODIFICA UNIVERTSALE TEL.
MOUSE SONY 65.000
RGB SCART CABLE 39.000
VOLANTE + PEDALIERA TEL
VOLANTE MAD CATZ 139.000

OFFERTA DEL MESE: COMPRI 1 GIOCO + 1 JOYPAD PAGHI IL JOYPAD SOLO 30.000

OFFERTA DEL MESE COMPRI 1 GIOCO + 1 JOYSTICK PS ARCADE PAGHI IL JOYSTICK SOLO 99.000

SE SEI UN **NEGOZIANTE** O VUOI APIRE UN CONSOLE SHOP RICHIEDI IL NS. LISTINO PREZZI PER **RIVENDITORI !!**

SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA ! ! ! DISPONIBILE PLAYSTATION UNIVERSALE

GIAPPONE E USA IN DIRETTA CON GAME START
VENDITA - RITIRO - PERMUTA USATO
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO GAMEBOY MEGADRIVE SATURN & NINTENDO 64

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 www.datas.it/mainstreet

Spazioin
SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES
PlayStation
SONY PLAYSTATION CENTER
VASTA DISPONIBILITA' TITOLI
SATURN
NINTENDO 64
SUPER NES
GAME BOY
CD ROM
ACCESSORI
JOY PAD
VOLANTE
MEMORY CARD
ECC...
NHL FACE OFF ' 97
2 EXTREME
SAMURAI SHOWDOWN
TOTAL NBA '97
SENTIENT
INTERNATIONAL STAR SOCCER DE LUXE
DRAGON HEART
JET RIDER
PITBALL
PO' ED
SPACE JAM
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
TWISTED METAL 2
LEGACY OF KAIN
GRID RUN
DISPONIBILITA' PLAY STATION PAL AL. 299.000
Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143621 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

100% SUPER PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Fabio "Shogun" Ravetto, Fabio "Bio" Massa, Filippo Bertuzzi, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Marco "End" Ravetto.
CORRISPONDENTE DA TOKYO:
Nicolas Di Costanzo

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati.
Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni.
Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numeri e orari per l'hot-line telefonica: 02/66526289 martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni.

Just Do It 46

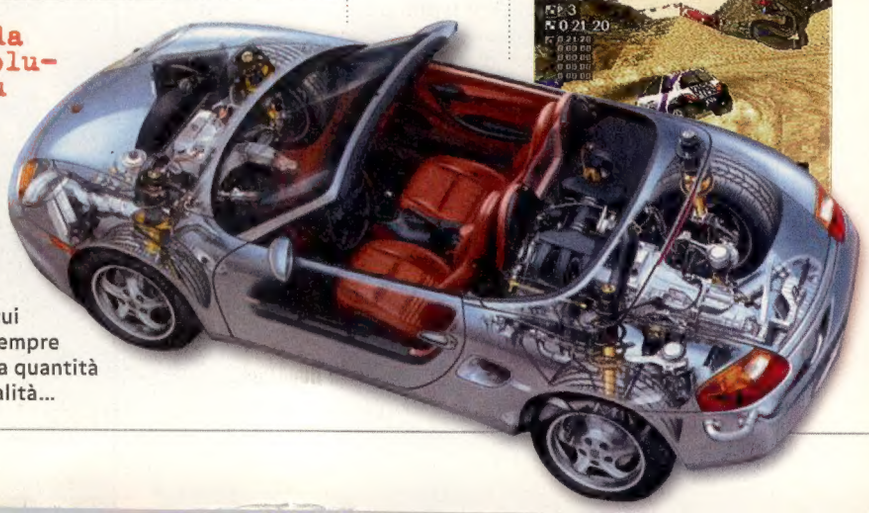
Scopriamo il NetYaroze...
Cos'è lo Yaroze e perché diavolo l'abbiamo messo in copertina? Beh, lo Yaroze, per dirla in breve, è un kit di sviluppo di software per PlayStation, una macchina che vi permetterà di creare giochi per la console di casa Sony. Tutto quello che dovrete avere è un PC, una buona abilità nella programmazione in C e tanta voglia di creare: manuali, cavi e software vi verranno forniti direttamente da Sony e nel caso necessitiate di ulteriori informazioni potrete collegarvi al sito creato appositamente per questa "Playstation nera". Non è un pesce d'aprile, tranquilli: leggete lo Speciale e stupitevi...

AOU' 97 24

L'Amusement Operator Union è un evento di grandissima importanza nell'ambito videoludico internazionale.
Alla fiera di Tokyo Sega, Namco, Konami, Capcom, SNK e Taito hanno presentato le loro ultime novità riguardanti coin-op e divertimento da sala ed è stata anche l'occasione per dare la prima occhiata seria a *Neo Geo 64* e *M2*. Ovviamente non poteva mancare il nostro inviato Nicolas di Costanzo, che ci ha ragguagliato dettagliatamente su cosa ci farà spendere fior di gettoni nei prossimi mesi...

Porsche & C. 60

I giochi di guida sembrano in assoluto il genere più in voga del momento...
Porsche Challenge, Rally Cross, Monster Trucks, Choro Q 2, Touge Max, Racing Groovy, per non parlare degli imminenti *VR Rally, The Need for Speed 2 Total Drivin'* e *Speedster* di cui trovate altre informazioni sempre su queste pagine. Se poi alla quantità corrispondesse anche la qualità...



RUBRICHE:

PLAY-GROUND: 6 *FILIPPO BERTUZZI RULLA ALLA GRANDE. E DA QUESTO MESE È ANCHE MEMBRO DELLA REDA DI SPC!*

FAQ: 12 *PROPRIO QUELLO CHE HO DETTO A UNO IN MACCHINA OGGI: "FAQ U..."*

PLAY-WORLD: 16 *NUOVE DI ZECCA E NIENTE PACCOTTIGLIA.*

BIG IN JAPAN: 22 *NIPPON BANZAI!*

COGITO ERGO SONY: 90 *PENSA CHE TI FA BENE...*

PRIMO PIEDE: 91 *LA RUBRICA PREFERITA DI ZIO PAPERONE E DI CHI VUOLE RISPARMIARE.*

SUPERTRIX: 92 *TRUCCHI VARI E LA PRIMA PARTE DELLA SOLUZIONE DI PANDEMONIUM!*

PREVIEW:

EXHUMED 42
FINAL FANTASY TACTICS 36
NEO RUDE 34
SWAGMAN 44
TALES OF DESTINY 40
TOBAL 2 32
TOTAL DRIVIN' 58
TREASURE GEAR 38

REVIEW:

CHORO Q 2 70
CRYPT KILLER 86
DINASTY WARS 76
HEXEN 78
MACROSS VF-X 84
MONSTER TRUCKS 68
PORSCHE CHALLENGE 60
RACING GROOVY 74
RALLY CROSS 64
RIOT 81
SPIDER 82
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 87
TOUGE MAX 73
VIRTUAL POOL 88

Editoriale

Pagare meno...

Come previsto, Sony Computer Entertainment ha annunciato una significativa riduzione del prezzo di PlayStation su tutti i mercati mondiali. A partire dal dieci marzo scorso, il 32-bit Sony è disponibile in Italia a 299.000 lire. Contemporaneamente, è stata introdotta una collana economica di videogiochi denominata *Platinum*. Titoli come ***Ridge Racer, Tekken, Battle Arena Tohshinden, Air Combat, WipEout*** e ***Destruction Derby*** sono oggi in vendita al prezzo di 49.900 lire. Faranno parte della collana economica solo i titoli disponibili sul mercato a prezzo pieno da almeno nove mesi e che abbiano venduto più di 150.000 copie. In altri termini, solo prodotti mainstream. Nell'annunciare il nuovo tariffario, Chris Deering, presidente di SCEE, ha dichiarato: *"Siamo molto felici di poter annunciare questa diminuzione del software PlayStation, ora molto più vicino ai CD audio rispetto ai tradizionali videogiochi su cartuccia."* La linea *Platinum* va ad aggiungersi alla collana *The Best* nipponica e ai *Greatest Hits* americani. La mossa ha chiaramente una finalità di disturbo nei confronti di Nintendo, che il primo marzo scorso ha ufficialmente introdotto la sua piattaforma a 64-bit sul mercato europeo. Nintendo dovrà fronteggiare oltre 2.1 milioni di PlayStation che rappresentano la base installata a livello continentale. L'utenza Sony è così ripartita: 750.000 console in Gran Bretagna, 515.000 in Francia, 345.000 in Germania, 100.000 in Scandinavia, 85.000 in Italia e 80.000 nei Paesi Bassi. In altri termini, Sony controlla l'80% del mercato videoludico europeo. Fino a oggi sono stati commercializzati circa 12 milioni di videogiochi e di questi 6.5 realizzati da terze parti. Non è finita: alcuni analisti prevedono ulteriori riduzioni del prezzo dell'hardware Sony verso la fine dell'anno. Attualmente disponibile a $149 negli USA, la console potrebbe scendere a $129 o addirittura a $99 il prossimo autunno. Bob Kotick, presidente di Activision, ritiene più che probabile la riduzione natalizia. Ma la cosa più incredibile è che finalmente Sony ha inserito PlayStation sui cataloghi ufficiali (vedi *Vivi L'Emozione*, il fascicolo dedicato all'*Home Entertainment*)...

La guerra delle cifre prosegue senza sosta. Nintendo ha risposto al fuoco annunciando che a partire dal 14 marzo, Nintendo 64 sarà disponibile nei negozi giapponesi al prezzo di 16.800 yen contro i 25.000 yen iniziali. La riduzione del 33% è chiaramente finalizzata ad incrementare le vendite. SegaBandai al contrario non prevede di ridurre il prezzo di Saturn perché i costi di produzione sono troppo alti. Probabilmente prolungherà l'offerta sul software che in America ha riscosso un grande successo. Questa inedita accessibilità al videogioco - bene di consumo ancora elitario, nonostante tutto - segna l'inizio di una democratizzazione dell'*entertainment*, assolutamente sconosciuta nell'era della cartuccia. Sarebbe a questo punto auspicabile l'introduzione di videogiochi nuovi a prezzi sempre più simili a quelli degli album musicali. E' vero che i costi di produzione dei primi in molti casi sono nettamente superiori (***Final Fantasy VII*** ha sfondato il tetto dei 45 milioni di dollari), tuttavia i primi a beneficiare di una maggiore diversificazione del prezzo del software sarebbero le stesse case produttrici che aumenterebbero il volume delle vendite. In secondo luogo, si arginerebbe in qualche modo la piaga della pirateria, fenomeno che dai paesi asiatici va estendendosi all'Occidente.

In ogni caso, ci sarà da divertirsi.

...VideogiocareTutti

La Redazione

via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono - Fax
02/2620680

vendiamo per VOI il vostro usato

SONY PLAYSTATION CENTER
Videogiochi da tutto il mondo

vendita computer
e accessori

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali
e video giapponesi

SONY PLAYSTATION
L. 299.000

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM

DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"Surrogati impoveriti prendono il posto di eventi reali. Che cosa è più divertente: giocare a un videogame di basket o fare una vera partita di pallacanestro"
(Clifford Stoll, *Miracoli Virtuali*)

Manifesto della cameretta Hi-Tech. Luogo ad alto contenuto tecnologico: computer, videogiochi, televisione, stereo... È la stanza il fulcro attorno del dramma catodico di Yota Moteuchi e Ai Amano: l'esistenza della *Video Girl* è legata a un videoregistratore sempre acceso. Immagini animate, migliaia di migliaia di immagini. I media elettronici trasformano spazi e luoghi, li ridefiniscono costantemente. La camera degli adolescenti ha un valore sociale, antropologico, culturale prima ancora che fisico. E' un ambiente che include ed esclude differenti tipi di situazioni, eventi e persone. Si parla di programmatori "da camera" nello speciale su *NetYaroze*: paradossale definizione spaziale per una categoria che trascende lo spazio. Scompaiono i cosiddetti luoghi intermedi: la tradizionale punizione - mutuata dall'immaginario televisivo - del "*vai in camera tua*" oggi è svuotata di senso, è obsoleta quanto un Atari 2600 o un Pentium 133. Allora il castigo era inteso come un segregare temporaneamente il colpevole della marachella dal resto del mondo, dagli amici, dalle distrazioni. Oggi, la stanza rappresenta al contrario la chiave di accesso al mondo, è un universo pulsante interconnesso i cui spazi fisici (pareti, soffitto) vengono dilatati infinitamente dai media elettronici: le stanze degli adolescenti brulicano di strumenti che, in un modo o nell'altro, in forma passiva o interattiva, ci dispiegano la realtà. Meglio, sono parte integrante della realtà. Autentiche finestre sul mondo più che finestre sul cortile. Sono nella mia camera e contemporaneamente sono in rete a giocare a *Duke Nukem 3D* con un tizio di Brisbane, Australia (*g'dday* anche a voi). E' l'affermazione del post-moderno Paoli ("*Quando sei qui con me, la stanza non ha più pareti...*") sul giurassico Vasco Rossi di Albachiara ("*Tu sola dentro la stanza e tutto il mondo fuori*").La nostra generazione ha abbandonato la piazza per chiudersi (ma anche aprirsi) in cameretta. La nostra generazione è - per dirla con gli autori di *Fuori Tutti* (Einaudi) - una "*Generazione in camera sua*". PLEASE, DO NOT DISTURB.

MATTEO BITTANTI

LETTERA DEL MESE

Caro Matteo,
ho comprato **SPC** appena due ore fa e come al solito ho cominciato a leggerla sbirciando **PlayGround** e **FAQ**. E cosa leggo? Che MiniDisc è un *flop*. Capisco che questo argomento non ha nulla a che fare con i videogiochi[1], ma mi sento in dovere di smentire tale affermazione. Premetto che ho comprato un lettore/registratore MiniDisc senza pensare minimamente che un giorno si sarebbe diffuso, ma semplicemente perché lo ritengo la realizzazione di un mio personale desiderio di poter ascoltare la musica in totale libertà senza dover sopportare i limiti qualitativi e pratici delle cassette analogiche. Insomma si può dire che io abbia comprato un MiniDisc accettando il fatto che mai sarebbe diventato uno standard. Fortunatamente però ultimamente le cose sono cambiate.
Basta navigare su Internet su opportuni siti per notare come MiniDisc si stia facendo strada.
1) In Giappone innanzitutto pare che MiniDisc abbia sostituito quasi del tutto le normali cassette analogiche.
2) Tutti i maggiori marchi giapponesi (da questa estate persino Matsushita, concorrente diretto della Sony con DCC) producono diversi modelli di piastre e portatili MD.
3) In Europa, i prezzi dei registratori si sono dimezzati e i supporti vergini in alcune catene (es. *MediaWorld*) costano 12/15 mila lire (in Giappone un MD invece costa già meno di 5 dollari). Dopo Natale sono scesi ancora.
Il sintomo di un certo nuovo interesse per questo formato è comunque dato dal fatto che da settembre anche i cataloghi europei di molti marchi famosi si sono arricchiti di modelli MiniDisc (es. Kenwood, Sharp, Aiwa, Teac, provare per credere) e il fatto che l'anno scorso NON ci fossero mi fa pensare una cosa sola: che forse forse il MiniDisc comincia a piacere. Da novembre Philips ha dichiarato di aver smesso di produrre l'unico vero flop, DCC, e ha annunciato che produrrà supporti per il MiniDisc (eventualmente si tratterà di MD vergini, come già avviene per le videocassette Video8).
Per farla breve, penso che il MD a buon ragione non si possa ritenere un fallimento. Forse lo diverrà, ma per ora i fatti fanno pensare che la direzione sia opposta. Tanto per darti qualche informazione extra, Sharp ha presentato un nuovo registratore di MD per computer capace di immagazzinare 650MB su normale MD (il MD infatti normalmente memorizza 128Mb comprimendo i dati musicali con un fattore 5:1). Grazie a questa nuova tecnologia è stato annunciata la possibilità che presto vengano realizzate videocamere che memorizzano filmati compressi MPEG1 (formato che ai Giapponesi piace), cosa che comunque personalmente ritengo poco probabile.
Ma le innovazioni riguardanti direttamente o indirettamente il MD sono tante (basti pensare che lo stesso chip di compressione audio, ATRAC, è giunto alla versione 4.5 ed è in grado di SUPERARE la qualità di un DAT, che pure non è compresso!!!) e ciò che mi premeva era solo metterti una pulce nell'orecchio. MiniDisc non risponde a una esigenza reale... per molti. Ma io e molti altri ringraziamo mamma Sony. Quanto ha impigato il CD per diffondersi? Non meno di 4 anni! Il MD è in commercio solo dalla fine del 1992.
Giovanni Ruga
s167113@studenti.ing.unipi.it

Creare bisogni: questo l'imperativo categorico della società dei consumi. Una mattina, Mr. Sony e Mr. Philips si alzano dalla parte sbagliata del letto e, invece di fare colazione con i cinque cereali di* Kinder Colazione Più *(con quel gusto di cacao...), decidono di introdurre un nuovo formato di registrazione audio dalle specifiche tecniche superiori a quelle del tradizionale nastro magnetico. Medesimo obiettivo, strategie opposte. Premessa/Promessa: tutte le indagini di mercato sembrano confermare che la diffusione massiva del CD a livello domestico rende sconveniente dal pdv commerciale l'introduzione di un nuovo formato. Al contrario, nel mercato portatile il compact disc non è riuscito a raggiungere un

livello di penetrazione paragonabile a quella del walkman, vista la fastidiosa tendenza del laser a saltare in caso di scossoni e martellate. I giapponesi intuiscono subito che il nuovo sistema - che battezzano MiniDisc - dovrà prima di tutto sfondare sul mercato dei media elettronici portatili. Per qualche strano motivo, invece, Philips punta subito sulla dimensione casalinga, convinta che nel giro di pochi anni i lettori DCC avrebbero sostituito il tradizionale lettore/registratore a cassette. Errore: nemmeno gli early adopter *sono disposti a disfarsi di una tecnologia ormai consolidata per abbracciare un formato che offre pochi vantaggi e ha costi più elevati (*3DO anyone?*). Per altro, dal pdv sonoro, DCC (e lo stesso MiniDisc) è meno valido del CD. Risultato: non contenta del fallimento di CD-i, Philips realizza una seconda autorete con DCC. Mai dire goal... Hai ragione: MiniDisc non è un fallimento su scala planetaria. Sul mercato asiatico ha effettivamente raccolto alcuni consensi (se _ per questo, anche il Video-CD è riuscito a ritagliarsi una nicchia di mercato, il che spiega perché Sony abbia prontamente introdotto un modello di PlayStation equipaggiato con scheda MPEG, l'SCPH-5903, prezzo HK$2.580). Tuttavia, dubito che il reparto marketing di Sony riuscirà a convertire l'Occidente al verbo MiniDisc. Certamente non basterà il logo che campeggia sulle maglie dei giocatori della Juventus a convincermi a sborsare altra grana... In Europa, l'industria dell'elettronica di consumo è in crisi da anni, per non parlare dell'Italia, la nazione dei telefonini. Personalmente, considero MiniDisc un compromesso tecnologico, non un passo in avanti. Nel tentativo di conquistare un mercato di massa strizzando nel contempo l'occhio ai puristi, Sony ha finito - a mio avviso - per deludere entrambi. Potendo scegliere opterei sicuramente per DAT, un sistema che campiona a 48 khz contro i 44.1 khz del CD (e si parla di nuovi modelli che raggiungono i 96khz, il che fa sorridere se si considera che l'orecchio umano non è in grado di cogliere differenze qualitative di suono oltre una soglia decisamente più ridotta). Il prezzo dei supporti di registrazione DAT è analogo a quello di MiniDisc e anche sul fronte dell'hardware non si segnalano differenze sostanziali, ormai. Sulla possibilità che DAT possa essere sorpassato qualitativamente da MiniDisc ho qualche dubbio: staremo a vedere, anzi, a sentire... Concludendo, quando penso al MiniDisc mi viene in mente* Last Action Hero, *il giga-flop di Columbia Pictures (leggi Sony) interpretato da Arnold Schwarzenegger. E non è casuale che, nel film, il lettore MD di Arnold venga inquadrato almeno una dozzina di volte...*

Caro Matt,
una delle cose che apprezzo maggiormente di **Super PlayStation Console** sono gli splendidi speciali di sei, sette pagine sugli aspetti più interessanti dei videogiochi. Quello che mi ha maggiormente colpito è stato pubblicato sul numero di dicembre e descriveva il rapporto tra l'industria musicale e quella videoludica. Ho notato, tuttavia, un certo squilibrio a favore della prima. Nel pezzo e nell'intervista si è parlato soprattutto degli artisti che hanno collaborato alla realizzazione di colonne sonore di videogiochi di successo, mettendo in secondo piano musicisti che da anni operano sulle scene videoludiche. Mi riferisco, in particolare, a un personaggio come Chris Hülsbeck, uno dei miei preferiti in assoluto. Ai tempi di Amiga arrivavo a registrarmi le colonne sonore di *Turrican* per ascoltarle poi su walkman. Sono rimasto un po' deluso dal fatto che in tutto l'articolo non sia stato citato una sola volta. A questo punto, Matteo, ti chiedo di rimediare, magari pubblicando un nuovo speciale dedicato al grande Chris. Continuate così!
Marco Morzacchiello
Pavia

L'articolo **Parental Advisory: Explicit Lyrics** *pubblicato sul numero 32 voleva mettere in risalto la commistione crescente tra l'industria discografica e quella videoludica, che si traduce nell'apporto delle pop-star ai* soundtrack *dei videogiochi. In questa prospettiva, l'accusa di parzialità mi pare sfuocata. Invece di uno speciale monografico, mi limiterò in questa sede a citare tre dei migliori compositori attualmente in circolazione. Il primo è, ovviamente, Chris Hülsbeck, il Rob Hubbard teutonico. Chris ha cominciato a lavorare su Commodore 64 e oggi, a ventisei anni, può essere considerato un professionista della tastiera. Vive a Langen, Germania e lavora per Kaiko, una piccola casa di produzione nota al grande pubblico per un vecchio sparatutto a scorrimento orizzontale per Amiga,* **Apidya**, *ma i più lo ricordano come l'autore della splendida colonna sonora di* **Turrican** *di Factor Five. Da citare anche il soundtrack di* **The Great Giana Sisters** *(C64 e Amiga), uno spudorato clone di* **Mario** *per Rainbow Arts (oggi SoftGold) che fece incazzare non poco Nintendo,* **X-Out** *(Amiga),* **Jinx** *(Amiga),* **R-Type** *(Amiga) e* **Z-Out** *(Amiga). Chris ha pubblicato ben cinque raccolte musicali:* **Shades** *(realizzata all'età di quattordici anni),* **Apidya**, **To be on top**, **Turrican**, **Rainbows** e **Soundfactory**. *Attualmente sta lavorando al remix del soundtrack di* **Tunnel B1** *(Ocean). Per ulteriori info e per ordinare gli album di Chris, checkate il sito:* **http://www.stealth.net/~ch/cdinfo.html**. *Il secondo artista è Bjorn Lynne, noto ai possessori di Amiga dai tempi di Crusaders, mitico team di crackers che ha diffuso svariati demo galattici. Allora Bjorn si celava dietro lo pseudonimo di Dr. Awesome, che mantiene ancora oggi. Tra le sue prime produzioni ricordiamo lo splendido soundtrack di* **Project X**, *realizzato insieme ad Allister Brimble, ma anche* **Alien Breed 3D**, **Dominion**, **Worms**. *Bjorn ha pubblicato numerosi CD di musica elettronica in questi ultimi anni, tra cui* **Hobbits & Spaceships** *(1992), Montage (1994),* **Dreamstate** *(1995),* **Witchwood** *(colonna sonora dell'omonimo videogioco, 1996). In questi giorni dovrebbe uscire* **The Void**, *la sua ultima fatica. Attualmente sta lavorando al soundtrack di* **Pinball Addiction**, *una simulazione di flipper per PlayStation e PC prevista per la fine di aprile. Se volete saperne di più, checkate il sito di Team 17 (***http://www.team17.co.uk***). Infine non possiamo non citare il californiano Tommy Tallarico (***http://www.anime.net/~tommy/tts.html***), autore del soundtrack di giochi come* **Mick & Mack: Global Gladiators** *(Megadrive '92),* **Cool Spot** *(Megadrive '93),* **The Terminator** *(MCD, '93),* **Aladdin** *(Megadrive '93),* **Earthworm Jim** *(Megadrive '94),* **Skeleton Warriors** *(Megadrive, '95),* **Earthworm Jim 2** *(Megadrive, Saturn, '95/96). Ha già pubblicato due raccolte di* **greatest hits**; *la seconda, uscita alla fine di febbraio, contiene 29 brani tratti da recenti videogiochi per Sony PlayStation come* **VMX Racing**, **Spot Goes to Hollywood**, **Burning Road**, **Agile Warrior II: Black Dawn**, **Madden NFL '96**. *Fine prima puntata.*

Uelà!
Spero che oltre ad accettare le critiche, accettiate anche le minacce (che seguiranno di qui a poco). Ho da poco acquistato PlayStation, sperando fino all'ultimo che il mio Amiga 1200 riprendesse colore, invece, nisba. Sapete, sono un tipo che si affeziona alle cose, anche se non posso che essere d'accordo con Max (lettera pubblicata sul numero 34 di **PlayGround**) circa la nuova generazione di videogiochi. Avevo provato un po' di nostalgia con Vic 20, C64, Amiga 500, ma questa volta no.
La scatoletta Sony è davvero notevole.
Vi assicuro che mi sono emozionato (come un bambino e ho 23 anni) semplicemente col CD-Demo (vergognati, mi direte). Per quanto riguarda la critica, direi che qualche trix in più non farebbe male allo stomaco a nessuno. Inoltre vorrei farvi una domanda semplice alla quale non è tuttavia facile rispondere. Attribuite i giudizi in termini assoluti, oppure relativamente al periodo di pubblicazione del gioco? Mi spiego. Influisce che un gioco o una saga esca nel '93 e un'altra nel '96 o è l'idea di base ad essere il termine di paragone? Perché se così fosse, non si capirebbe per quale motivo avete potuto attribuire un voto così basso a *Winning Eleven* se rapportato a *Fifa '97*. Mi rendo conto che non potete testare a lungo un gioco (le recensioni devono uscire, evviva i "must"), ma permettetemi di dirvi che questa volta il must vi ha giocato un brutto scherzo. Nel mio piccolo ho potuto constatare che su dieci amici che vedono i due titoli in questione, sette optano per *Fifa*. Dopo aver giocato e appreso i comandi - effettivamente un po' complessi - di *Winning Eleven '97*, il rapporto si inverte a favore del calcio Konami.
La nostra impressione - parlo anche a nome dei "convertiti" - è che il livello di difficoltà troppo elevato e l'imbecillità dei portieri, nonché gli altri difetti menzionati nella recensione, sono il frutto di una non perfetta conoscenza dei comandi(questa non è una critica: è chiaro che i manuali in giapponese sono tutt'altro che chiari). Comunque siamo disposti a perdonare questa vostra svista (altrimenti fareste meglio a levare quell'accattivante scritta sopra il logo relativa alla vostra indipendenza). La condizione necessaria per il perdono è la pubblicazione di questa guida ai comandi di *Winning Eleven '97*:

IN ATTACCO
X
passaggio, premere ripetutamente per passaggi in profon-

1 IL PROBLEMA DEI FORMATI È AL CONTRARIO STRETTAMENTE CONNESSO ALLA TEMATICA VIDEOLUDICA E, PIÙ IN GENERALE, ALL'INTERA DIMENSIONE TECNOLOGICA. (MATTEO)

TOMMY TALLARICO

CHRIS HULSBECK

[2] ***A proposito di Psygnosis, ecco i dati più aggiornati circa le vendite a livello mondiale della casa di Liverpool:***
Formula 1
1.500.000
Destruction Derby
750.000
WipEout
500.000

dità
▲
cross, premere ripetutamente per cross bassi
●
lanci lunghi, premere ripetutamente per lanci tesi
■
tira, premere ripetutamente insieme a una direzione, il giocatore si esibisce in un doppio passo.

IN DIFESA
La cosa più importante (che non avete segnalato) è l'innovativa e quanto mai gradita possibilità di controllare il portiere in tempo reale con la semplice pressione del tasto ▲. Tenendolo premuto, il portiere corre nella direzione del pallone (uscendo sulle gambe dell'ignaro attaccante). Premendo lo stesso tasto ripetutamente sul tiro dell'avversario, il comportamento del portiere migliora sensibilmente. Se all'inizio le partite da dieci minuti finivano sette a otto o giù di lì, dopo la scoperta della funzionalità del tasto, ora terminano due a uno oppure con altri punteggi più realistici. I tasti R2 e L2 servono per contrastare. Tenendo premuto uno dei due il giocatore selezionato va incontro al pallone effettuando un tackle pulito: basta scivolate e ammonizioni a raffica.
Da segnalare la possibilità di selezionare, oltre alla formazione, anche l'atteggiamento della squadra in campo. Questa opzione è accessibile nel menu prepartita (dove si selezionano formazione e faccioni) attraverso i tasti R2 ed L2 ed è attivabile durante il match con il tasto SELECT. Una scritta verde (*Strategy*) comincia a lampeggiare. A questo punto si può scegliere tra FUORIGIOCO, FASCE (che spingono), REPARTI DISTANTI, REPARTI RAVVICINATI, ATTACCO, DIFESA. Tutto qui.
Concludo infine con due domande:
1. E' vero che gli ultimi modelli di PlayStation dotate di tendino metallico sono caratterizzate da materiali più scadenti rispetto alle precedenti versioni?
2. Come mai a partire da gennaio le console europee sono praticamente scomparse dai negozi? Sony è impazzita o sta tramando qualcosa contro Nintendo?
Ciao!
Fox e Co.

***Accogliamo con piacere le utili precisazioni circa il metodo di controllo di* Winning Eleven '97. *Circa la polemica* Fifa-Winning, *direi che è già stato detto tutto quello che c'era da dire sui precedenti numeri di* Super PlayStation Console. *Riguardo alle nostre valutazioni, è chiaro che la data di commercializzazione del prodotto incide in modo significativo sul giudizio finale, attribuito sempre in "relazione a" (non vi è nulla di assoluto a livello critico). Se valutassimo con i criteri attuali un titolo uscito tre anni fa, difficilmente il punteggio sarebbe analogo a quello originario. È noto che i prodotti ludici sono sottoposti a una rapidissima obsolescenza. D'altra parte, vi sono un certo numero di capolavori che resistono alla consunzione temporale e che sono divertenti da giocare oggi quanto lo erano in passato.* Fifa, *ovviamente, non è tra questi. A scanso di equivoci, preciso che il giudizio espresso in una recensione riguarda sempre il singolo gioco, non la saga in sé. Per ciò che concerne le altre due questioni, Sony ha smentito seccamente la voce - diffusa da una testata inglese - circa un presunto calo qualitativo dei materiali dei più recenti modelli PlayStation. Secondo, la penuria di console che ha afflitto la penisola a partire da dicembre si spiega semplicemente col fatto che gli stabilimenti Sony non sono stati in grado di produrre un numero sufficiente di PlayStation per soddisfare l'eccezionale domanda. Il problema si è presentato in tutti i paese europei, eccezion fatta per l'Inghilterra. In Germania, il numero di richieste non soddisfatte ha superato quota 50.000, in Francia 20.000 e nel resto d'Europa 30.000. In altri termini, centomila potenziali acquirenti europei sono rimasti a bocca asciutta...*

Matteo,
ringrazio la redazione per la pubblicazione integrale del mio intervento precedente, ma mi sento attualmente in dovere di ridiscendere in campo o meglio in pista con l'ascia di guerra. Ritengo la vostra essere la meno fanzinara di tutte le altre riviste del settore, la meno urlata, la più attenta nel contemperare la correlazione a volte difficile tra fantasia e serietà nelle recensioni. Vorrei anche poter dire la competenza, ma, per quanto concerne il mio settore, le simulazioni automobilistiche rilevo con un certo disappunto che non è proprio il caso di parlarne. Il riferimento a *Nascar Racing* non attiene alla versione per PC come dalla glossa si poteva presumere ma proprio a quella per Playstation uscita a Novembre e "recensita" frettolosamente sul numero di Febbraio. È completamente fuori luogo (e mi assumo i rischi di essere ritenuto presuntuoso) ritenere *Nascar* per Playstation orribile, così come in sintesi pubblicare una recensione semplicistica da veri incompetenti come quella appena letta. Non è questa l'unica rivista italiana che ha stroncato il gioco della Sierra/Papyrus.
Basterebbe del resto, e lo dico apertamente, leggere recensioni di ben altro spessore già presenti in Internet per accorgersi forse della ottusità di certi giudizi. Le riviste per la vastità del loro raggio d'azione e di influenza hanno una grande responsabilità che è quella di giungere a conclusioni che non siano solo il parto di fantasie da orticello.
Se è impossibile oggettivare opinioni (ed il consulente tecnico filosofo lo sa bene) è invero possibile argomentare sensatamente. La mia tengo a precisarlo non è una crociata a favore delle simulazioni automobilistiche né un approfondimento nei particolari della critica di Shogun ma un intervento che offra se possibile uno spunto per non rimanere affrettatamente fuorviati.
Pone inoltre un problema di metodo. Fino a che punto cioè una rivista per le implicazioni sopracitate può permettersi di pubblicare articoli così tendenziosi e personalistici?
Nascar Racing non può essere tanto dissimile dalla versione per PC anzitutto semplicemente perché ne è una conversione con qualche aggiunta e con tutti i difetti dell'originale, cioè principalmente un *engine* grafico piuttosto lento in determinate circostanze (e non sistematicamente, come sembrerebbe). Quindi, o si rigetta in tronco *Nascar* e la sua filosofia di gioco, o al massimo ci si rammarichi perché la conversione non ha adeguatamente tenuto conto di un problema già ampiamente riscontrato anche sui PC più potenti.
Chiunque provi *Nascar* su di un PC potrà notare che esistono due versioni ben differenti dal punto di vista grafico a seconda che il computer permetta di far girare la versione VGA o SVGA. Quest'ultima è veramente accurata rimanendo però sobria, in stile Papyrus o Microprose.
Dubito però che possa piacere a chi si attende lo schermo carico: nessuna inutile chincaglieria tipo elicotteri, luna park, cascate ecc. fa da sfondo all'unica vera gara automobilistica che il mercato Sony è in grado di offrire. La versione grafica Sony è una via di mezzo tra l'una e l'altra ed introduce alla prima versione per PC alcuni preziosismi tra cui una verosimile traccia di asfalto gommato ed una diversa inquadratura dal cockpit. A proposito dell'abitacolo è proprio questa contrariamente a quanto afferma Shogun la visuale giusta con tanto di strumentazione funzionante. La posizione di guida è precisissima, nè troppo alta nè troppo bassa, io sono stato più volte su vetture superturismo, è quella. Per concludere queste brevi note sull'impianto grafico del gioco, riconosco perfettamente che Namco o Psygnosis[2] fanno di meglio, ma, assicuro, l'emozione di calarsi nell'abitacolo e di correre sugli ovali compensa ampiamente una certà grossolanità d'immagine.
Faccio appena in tempo a rilevare che ciò è esattamente il contrario di quel che sostiene Shogun per il quale la stessa emozione sarebbe proporzionale alla qualità d'immagine in relazione alla fluidità dell'*engine* poligonale. E' su questa mancanza di emozione che si appunta la mia critica. A rispondere impersonalmente si potrebbe osservare che se il problema all'*engine* fosse particolarmente grave il gioco non avrebbe avuto così vasta eco pur essendo anche tra i Pcisti un gioco di nicchia.
La scattosità dell'*engine* la si riscontra solo nelle fasi di partenza e di accesissima bagarre di gruppo (ma in questo caso non sempre). Anch'io che sono esigentissimo ho tirato qualche accidente ma si impara a convivere e ancora una volta ciò non ha nulla a che fare con l'emozione che chi è appassionato di vetture da corsa fino ad avere corso come il sottoscritto, può sperimentare in un coinvolgimento unico di vera bagarre ad altissima intelligenza artificiale.
Scordatevi a questo proposito gli ubriachi in stile *Ridge Racer* e le mine vaganti Psygnosis.
Io sono rimasto anche quattro ore su di un ovale per trovare l'assetto giusto e competere da vincente al 110% di difficoltà che nel caso del PC mi pare essere il massimo.
Se l'engine fosse così ridicolo, per quanto la mia passione sia smisurata non rasenterei credo l'autolesionismo di non riuscire a capire quale sia il setup giusto né sarei in grado di fare alcuna manovra corretta per rimanere in pista a quei livelli di pressione.
Consiglio di impostare la durata della gara al 10% (circa venti minuti) e di caricare la quantità

minima di carburante a finirla. La tendenza della vettura è sottosterzante e vengono premiate le traiettorie più che in qualsiasi altro gioco con cui effettivamente non è possibile fare alcun paragone. Ogni pista richiede un setting differente ed è possibile provare singolarmente o in condizioni di gara. Una nota stonata sono le piste realizzate appositamente per Playstation, non c'entrano nulla nè la vettura si adatta correttamente. E' un aspetto arcade davvero triste nel finto e cartoonesco scenario di montagne e boschi posticci nel peggior stile angosciante *à la* ***Ridge Racer***. Obbligatorio il volante, possibilmente il *Per4mer*, molto più realistico del *Katz*.
Complessivamente dunque un'ottima simulazione grintosa e rumorosa (L'appaiamento del rombo dei motori in scia con leggero scostamento per effetto aerodinamico è da urlo e sul PC è ancora meglio). Ho personalmente scritto alla Sierra/Papyrus per rilevare qualche difetto qua e là e consigliare estensioni alle già vaste possibilità di assetto per renderlo ancora più attinente alla realtà ed ho avuto esauriente e cortese risposta (con ringraziamenti)da parte di Mr Steven Travers (*associated producer*) che non ha escluso una possibile futura conversione di ***Indy Car***!
Riguardo ad altri giochetti tipo ***Andretti Racing***, è appena il caso di accennare alla mancanza totale di intelligenza degli avversari (vincere è facilissimo) la grafica davvero orribile e raffazzonata alla meglio, l'improbabilissimo effetto schiacciamento delle vetture stock cars, l'assoluta mancanza di visuale dall'abitacolo che sembra più un sarcofago e poi cruscotti finti, consumo abnorme di gomme e benzina, controllo della vettura appena soddisfacente e, questa valga per tutte, non è prevista l'opzione volante, divertiamoci con il joystick. Una pletora di piste fantasy e la possibilità di far carriera non credo compensino un gioco davvero lento e fiacco. Scandaloso per ultimo anche ***International Moto Cross*** di Warner. Le motociclette sembrano *pogo sticks*, di competizione neanche a parlarne.
Grazie per lo spazio.
Filippo Bertuzzi
fbert@ns.altrimedia.it

Risponde Fabio "Shogun" Ravetto: ***"Caro Filippo, sono davvero dispiaciuto che la mia recensione di*** **Nascar Racing** ***per PlayStation non abbia incontrato i tuoi favori, purtroppo non è sempre possibile accontentare tutti. Posso comunque ammettere che nella misera paginetta concessami per analizzare il titolo della Papyrus non abbia avuto modo di esprimere a dovere le mie argomentazioni, quindi cercherò di spiegarti i motivi che mi hanno spinto a dare un punteggio così penalizzante.***
Presupposto: tutte le recensioni sono personali proprio per il fatto di essere scritte da... persone! Certo, anche nei videogiochi esistono elementi che possono essere considerati oggettivi, parlo di parametri che vanno evidenziati nella recensione al fine di mettere l'utente nelle condizioni di elaborare un giudizio personale sul prodotto. Nel nostro caso questi elementi possono essere costituiti dalla realizzazione tecnica e dalla struttura che, al di là della giocabilità, costituiscono due fattori di primaria importanza. Bene, nel caso di **Nascar** ***mi pare che questi fattori siano largamente deficitari. Le animazioni infatti, checché tu ne dica, risultano scattose e non trasmettono il minimo senso di velocità. Il sistema di controllo non è proprio il massimo della vita ed anche se posso concordare con te che le reazioni dei vari bolidi risultino estremamente realistiche (anche se molto lente, ribadisco) bisogna comunque ricordare che si tratta in ogni caso di un videogioco il cui obiettivo è quello di divertire. Forse la tua critica deriva da una personale concezione dei "simulatori di guida". Ora, personalmente non ritengo sufficiente che un game sia dotato di una grande varietà di opzioni e di un sistema di controllo ultra-realistico per essere considerato un capolavoro. Non ho mai detto che l'emozione dipenda dalla fluidità (queste sono parole che tu hai attribuito illegittimamente) tuttavia ritengo di primaria importanza che, trattandosi di un gioco di guida, siano proprio le sezioni di guida ad essere curate e ben fatte.***
Nascar Racing ***simula bene il "contorno", la cornice, ma fallisce proprio laddove invece dovrebbe dare il meglio di sé, sulla pista. Mi pare infatti ridicolo preoccuparsi dei settaggi della monoposto, della pressione dei pneumatici, della quantità di benzina da infilare nel serbatoio, dell'assetto della macchina (tutti elementi importanti, intendiamoci) se poi le varie sezioni di guida, che costituiscono il fulcro del prodotto, viaggiano a 15 frames al secondo, rallentano ogni due per tre e non sono in grado di fornire la benché minima sensazione di velocità! Simulazione è, per prima cosa, avere una macchina che si comporta come una macchina e non come un grosso pullman o come un autocarro. Inoltre lascia che ti dica una cosa: il fatto che la versione PC abbia riscosso un buon successo non implica automaticamente che la versione Play sia allo stesso livello. I PC e il 32 bit Sony sono completamente diversi, i personal computer sono le uniche macchine che possono avere dei giochi che precorrono l'hardware. E' possibile infatti trovare titoli che potranno essere "sfruttati" appieno solo tra un paio di anni oppure spendendo vari milioni (ed anche così non è detto che si riesca ad ottenere sempre il massimo). Con PlayStation invece questo discorso non regge. Non si può comprare un gioco e sperare che migliori con l'uscita di un nuovo processore perché non è così che va il mercato delle console. Ogni game è fatto e finito quindi bisogna valutarlo per com'è, evitando paragoni che con sistemi che con le console non hanno nulla a che spartire. Mi pare quindi fuori luogo il tuo discorso quando affermi che bocciando la versione PlayStation io avrei, automaticamente, bocciato anche quella PC. La versione di*** **Nascar Racing** ***uscita sui Personal infatti presenta una serie di opzioni che permettono al giocatore di "ovviare" ai problemi dell'engine grafico rendendo così il prodotto infinitamente più giocabile e godibile. L'errore commesso dai guys Papyrus con la versione PlayStation è stato quello di voler convertire "paro paro" il gioco, limitandosi a qualche modifica "cosmetica", non adattandolo alle capacità di PlayStation. Risultato: una brutta conversione che ha perso tutto il fascino del titolo originale."***

PS: Contrariamente a quanto affermi tu non ho mai detto che la visuale dall'abitacolo sia sbagliata o che ci siano errori nella posizione di guida, anzi! Mi sono limitato a segnalare che "Il gioco presenta un engine grafico semplicemente ridicolo e che da il peggio di sé proprio con la visuale più spettacolare, ovvero quella interna!". Se per te il termine "spettacolare" ha connotazioni negative... beh, io non so proprio cosa farci!

ULTIMA ORA!

Il Bertuzzi è entrato ufficial-

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

CONSOLE PLAYSTATION

ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
AGILE WARRIOR	E	92000
AYRTON SENNA KART	E	88000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	84000
BROKEN SWORD	E	88000
COMMAND E CONQUER	E	88000
COOL BOARDERS	E	88000
COSMIC RACE	J	94000
CRASH BANDICOOT	E	88000
CYBER SLED	J	68000
DESTRUCTION DERBY 2	E	88000
EXTREME 2	E	76000
F 1	E	94000
FIFA 97	E	88000
HYPER RALLY	J	98000
INT. S.S. SOCCER DE LUXE	E	88000
JET RIDER	E	88000
JUMPING FLASH	J	64000
KRAZY IVAN	E	88000
LONE SOLDIER	E	82000
MADDEN 97	E	94000
MAGIC BEAST WARRIORS	J	88000
MK TRILOGY	E	90000
MOTOR TOON 2	E	88000
MUSEUM 3	E	82000
NAMCO TENNIS SMASH COURT	E	88000
NBA 97	E	92000
NHL 97	E	88000
NHL FACE OF 97	E	76000
ON SIDE SOCCER	E	92000

OFFERTISSIMA !!
2 GIOCHI NUOVI
a Lire
124.000
MESE DELLO SCONTO
TELEFONARE !!

OLYMPIC GAMES	E	88000
PANDEMONIUM	E	92000
PENNY RACER	E	88000
PGA TOUR GOLF 97	E	92000
PLAYER MANAGER	E	96000
PORSCHE CHALLENGE	E	78000
PRIME GOAL EX	J	94000
RAGE RACER	J	114000
RE LOADED	E	94000
RIDGE RACER REVOLUTION	E	88000
SAMURAI SHOWDOWN	E	78000
SIMCITY 2000	E	96000
SOVIET STRIKE	E	92000
STAR GLADIATOR	E	88000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	88000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	J	68000
STREET FIGHTER ZERO	J	82000
TEKKEN 2	E	92000
TILT	E	88000
TIME COMMAN	E	84000
TOMB RAIDER	E	92000
TOTAL NBA 96	E	68000
TOTAL NBA 97	E	78000
TWISTED METAL 2	E	88000
WAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	98000
VICTORY BOXING	E	88000
WARHAWK	E	84000
WIPEOUT 2097	E	90000
ULTIME NOVITA'		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		42000

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
CON MINIME SPESE DI SPEDIZIONE
INVIO DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

mente a far parte del team di *Super PlayStation Console*. Si prevedono scintille... Potete leggere la sua prima recensione su questo stesso numero. Ma la polemica, intanto, prosegue...

Caro Matteo,
la lettera di Filippo Bertuzzi (*pubblicata sul numero 34, Ndr*) mi ha fatto veramente uno strano effetto. Non credevo ci fossero persone così esigenti nel gruppo dei videogiocatori medi. Mi chiedo come sia possibile che la gente nei videogiochi finisca per volere la fredda realtà. Signori, ci troviamo di fronte a console che potrebbero farci quantomeno sognare e noi continuiamo a cercare l'"aderenza ai pneumatici giusta"? Mi sembra chiaro che sia impossibile per le software house produrre giochi perlomeno curiosi quando la gente cerca motori, botte e donne (queste ultime quasi bandite nei giochi per console, ma prima o poi vedrete). Credo che questo tipo si metterebbe a ridere se gli dicessi che i miei giochi di "guida" preferiti sono ***City Connection*** e ***Yellow Cab*** (che squallore, eh?). Da questo pdv, sposo appieno la filosofia Nintendo che solo uno su centomila sembra aver colto. L'esempio classico è ***Cruis'n'USA***, da tutti definito - a torto - una schifezza, probabilmente perché queste persone come Filippo, badavano solo all'aderenza sull'asfalto, alla sfida sulle curve e palle varie. Ma voi volete mettere girare per l'America? Vedere paesaggi desertici, case tipiche, strade che forse non potremmo mai girare? E il mondo di ***Super Mario***? E volare con ***PilotWings***? O guidare una moto d'acqua?
Nossignori, non ho acquistato Nintendo 64 e non voglio fare pubblicità. Voglio solo illustrare quella che definisco una "*perfetta coerenza aziendale*". Mi spiegate che senso ha una macchina che muove un milione di poligoni se serviranno per l'ennesimo picchiaduro virtuale, perfetto, forse, ma... Prendete il concetto di ***Yellow Cab*** (un gioco giapponese che avranno visto dieci persone in Italia), scarrozzare per un'improbabile città, tipi di varia provenienza, passate dal bitmap al 3D, mettete come contorno una città famosa (Roma, per esempio), farebbe forse schifo? Qualcuno di voi ricorda ***Skool Daze***? Nei panni di uno studente terribile, stile "*Pierino torna a scuola*", dovevate rubare le pagelle dell'istituto per cambiarle e non essere bocciati, picchiare i compagni e scrivere parolacce sulla lavagna, nonché fare domande imbarazzanti ai professori. Ve lo immaginate con la grafica tridimensionale e una scuola famosa, che so, Oxford? Dove voglio arrivare a parare? Beh, sapere cosa vogliono gli altri videogiocatori... Cosa desiderano realmente, qual è il sogno da trasformare in realtà virtuale...
Alex "Frogger" Principato
Torino

Se esistessero ancora i luoghi comuni - anzi, se esistessero ancora i luoghi - direi che il mondo è bello perché è vario e quello videoludico non fa eccezione. Le esigenze dei videogiocatori sono eterogenee: c'è chi identifica il divertimento con il realismo, c'è chi privilegia la dimensione fantastica. Ognuno ottiene quel che cerca, in misura chiaramente diversa. Nessuno dei due atteggiamenti è suscettibile di critica, a mio avviso. Non trovo che la realtà sia "fredda" (McLuhan aveva introdotto la distinzione tra media "caldi" e "freddi", ma estendere la classificazione al reale mi pare pretestuoso... Quale termometro usi?) né credo che rivestire vecchi concept di* **texture mapping** *sia il modo migliore per divertirsi, men che meno per "sognare". Avvolgere di poligoni le idee del passato è un po' come impacchettare il merluzzo col Domopak e stiparlo nel frigorifero con la speranza che non vada a male. Di* **Cruis'N'USA** *apprezzo il concept (per altro mutuato da* **Out Run), ma ne biasimo la grossolana programmazione: la versione originale era mediocre, quella casalinga è addirittura infima (e te lo dice - con il cuore in mano - un fan di Jarvis...). Sulla "coerenza aziendale" (leverei il "perfetta" perché tautologico) di Nintendo ho qualche dubbio: la dolcezza con la quale ha mutato gabbana, passando dal rifiuto della violenza videoludica alla produzione di titoli come* **Killer Instinct** *dimostra che i dati di vendita contano di più dei (mal)sani principi. Infine, sulla presunta assenza del gentil sesso all'interno dei videogiochi, non credo che Lara Croft condividerebbe le tue tesi...*

Salve,
sono un pakistano trapiantato in Congo con padre tedesco e madre thailandese. Vivo in Burundi dove la vita è meravigliosa. Nei nostri negozi ci sono merci che in Italia non vedrete mai perchè prodotte nei nostri laboratori su Alpha Reticuli. Inoltre, se non siete soddisfatti, potete riportare indietro qualsiasi cosa anche dopo vent'anni, quando al gestore saranno succeduti i figli dei figli. Da noi, vengono trasmesse bellissime telenovelas che arrivano in Italia dopo 45 anni. Da noi, i computer li compri con comode rate trentennali da lire mille cadauna e dentro c'è il kit di collegamento Internet già dal 1835. Da noi ci sono dei centri commerciali dove ti puoi muovere con velocissimi teletrasporti che in Italia, purtroppo, non arriveranno prima del 2340. Da noi, invece delle auto, circolano astronavi a propulsione atomica per le quali non è richiesta la patente di guida. Da noi... oops, prego? **Super PlayStation Console** è una rivista di videogiochi?!?
Scusate, avendo letto la posta degli ultimi numeri, mi sono fatto prendere un po' la mano... Prometto che non lo farò più. Scherzi a parte, volevo solo aggiungere che mi è molto piaciuto lo speciale sui *bugs*. È importante, sapete, diversificare di tanto in tanto: il lettore riscopre un nuovo interesse che va molto al di là del sapere cosa stanno combinando i giappo nei loro luccicanti laboratori, quanti chips includeranno nelle loro magiche scatole da gioco, quale astuzia escogiteranno gli americani per piazzare questo o quel prodotto!!! E' bello sapere che una redazione sta lavorando non solo per riempire di numeri pagelle e classifiche varie!!! E poi, un bel *bug* di serie A (da *reset*, tanto per intenderci) si è verificato per ben TRE volte nello stesso punto anche sulla mia Playstation, mentre girava, udite udite, ***Tomb Raider***!!! Ok, ok... A Core perdoniamo questo ed altro!!! Per il momento è tutto, ma....continuate così: c'è gente che apprezza non poco...
Con affetto
The puncher

Ciao Matteo!
Volevo fare i complimenti a tutta la redazione di **Super Playstation Console**!
Finalmente una rivista che non considera il lettore un grassottello di 9 anni, ma che tratta di divertimento videoludico in modo serio e approfondito! Grandi! Ma non solo rivedere il tuo nome mi ha riportato ai tempi della vecchia guardia (Amiga e basta!), ma mi ha fatto un grande piacere rivedere scritto il nome Amiga con un grande rispetto per quello che ha rappresentato. È vero, PSX è l'Amiga degli anni 90, è quello che ho pensato la prima volta che l'ho affiancata al mio fido A4000, peccato che sia "solo" un videogioco. Comunque sia, leggere per la prima volta la vostra rivista è stata una soddisfazione, articoli lunghi ed esaurienti, recensioni approfondite e... molto spazio alla posta che per chi proviene da *Zzap!* (mitico), *K* (Bleah!) e *TGM* (Arimitico) è fondamentale. Bene questo è tutto, adesso devo uscire da quella maledetta trappola di ***Tomb Raider***, mi fa piacere rileggere la tue battute e non dimentichiamo mai che meraviglia era (e rimane tuttora) il sistema AMIGA.
Ciao.
Gianluca Arcuri
yanluk@indi.it

Caro Matteo,
stavo riflettendo sull'apparente declino della mia software house preferita: Konami. Dopo innumerevoli successi su NES (***Castlevania, Gradius, Track & Field*** etc.) e su Super NES (***Castlevania IV, Super Contra, Perfect Eleven***), Konami ha prodotto una serie di prodotti del tutto mediocri per Sony PlayStation. ***Goal Storm*** è una schifezza intergalattica, ***Contra*** è stato rovinato dagli Appaloosa (ma per quale motivo una saga storica del calibro di ***Contra*** è stata affidata a un team esterno?) e i vari ***Parodius*** sono identici alle controparti a sedici bit. Solo ***In The Zone*** può considerarsi valido, ma a mio avviso ***NBA Live '97*** è superiore, non solo a livello di completezza, ma anche sul piano della giocabilità.
Dopo tanti pastrocchi, invece di produrre qualcosa di originale, Konami ha pubblicato un orrendo clone di ***WipEout 2097***, ***Speed King*** e si appresta a introdurre un picchiaduro poligonale, ***Lighting Legend***. Ma la situazione su Nintendo 64 è differente: ***J-League Perfect Striker*** rulla supremo *(in your face*, EA!) e anche il nuovo ***Goemon*** sembra grandioso (altro che ***Winning Eleven '97***, ottimo solo a livello grafico). A questo punto aspetto solo ***Castlevania X***, previsto per il 20 di marzo. Mi auguro solo che non rovineranno uno dei miei videogiochi preferiti in assoluto.
Stefano '77

VENDITA PER
CORRISPONDENZA

AVENGER

TEL. 049-8752689
FAX. 049-8755048

PLAYSTORIA

PlayStation CENTER

KONAMI CENTER

VIA ROMA, 53
PADOVA

PLAYSTATION GAMES

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI PC CD-ROM

RAGE RACER	MACROSS VFX	SANGOKU MUSEM
COLOUN'S GATE	MICRO MACHINES 3D	RAYSTORM
CRYPT KILLER	BUSHIDO BLADE	VIRTUAL POOL
WING OVER	FINAL FANTASY III	INDEPENDENCE DAY
THE CROW	SOUL EDGE	LEGACY OF KAIN
RALLY CROSS	TIME CRISIS + PISTOLA	DORAEMON 2
		RACING GROOVY

GIOCHI PLAYSTATION PAL-USA-JAP Arrivi giornalieri

PLAYSTATION SPECIALE ACCESSORI !!

MEMORY CARD 15 blocchi	L. 55.000	MEMORY DISK DRIVE	L. 159.000
MEMORY CARD 120 blocchi	L. 86.000	VOLANTE MAD CATZ	L. 129.000
MEMORY CARD 360 blocchi	L. 109.000	JOYPAD INFRAROSSI	L. 55.000

2 JOYPAD INFRAROSSI L. 79.000 - JOYPAD COMMANDER L. 65.000

PLAYSTATION LE OFFERTE DEL MESE

TUNNEL BI	L. 72.000	STREET RACER	L. 79.000
NBA JAMEXTREME	L. 75.000	JUMPING FLASH 2	L. 85.000
STAR GLADIATORS	L. 79.000	SHADOW TROGGLE	L. 99.000
CHEESY 3D	L. 79.000	THE HULK	L. 85.000

DISPONIBILI NUMEROSE RIVISTE GIAPPONESI

Le offerte sopraindicate sono valide solo per la vendita per corrispondenza

Tutti i marchi, loghi e foto appartengono ai loro legittimi proprietari

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Ciao Matteo,
sono un fanatico dei picchiaduro e volevo sapere se ci sono possibilità di vedere su PlayStation i seguenti coin-op Capcom: *Marvel Super Heroes* e *X-Men Vs. Street Fighter*.
Alberto Gronsi
via Internet

Marvel Super Heroes *è stato annunciato ufficialmente per giugno/luglio su PlayStation e Saturn.* **Darkstalkers 3** *sarà sviluppato in esclusiva per Nintendo 64 mentre* **X-Men Vs. Street Fighter** *è previsto solo per Saturn. Amen.*

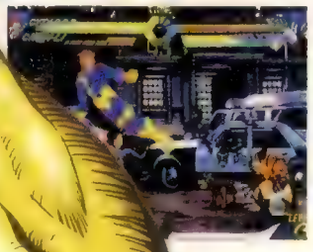
A QUANDO LE CONVERSIONI DI TITOLI AVENTI COME PERSONAGGI I SUPEREROI MARVEL SU PLAYSTATION? (LETTERA DI ALBERTO GRONSI)

Dopo l'uscita di *NetLink* per Saturn, pensavo che Sony avrebbe commercializzato un sistema di navigazione in Internet anche per PlayStation, invece niente.

MENTRE ALL'AOU SHOW DI TOKYO VENIVA PRESENTATO IL COIN-OP DI ALPINE RACER 2 (VEDI SPECIALE A PAGINA 24), ANCORA NON SI HA NESSUNA DATA PER UNA POSSIBILE CONVERSIONE PER PLAYSTATION DEL PRIMO EPISODIO (LETTERA DI MASSIMO FIORENTINI).

La cosa mi sorprende: Sony parlava di videogames in rete sin dall'avvento del 32-bit. Come mai ha cambiato idea?
Stefano
(Lucca)

Gli stessi guru che fino a due anni fa profetizzavano l'avvento su larga scala della realtà virtuale applicata ai videogiochi, oggi presentano il videogaming on-line come il futuro del divertimento elettronico. Sony per ora resta prudentemente alla finestra. L'iniziativa di Sega di introdurre NetLink è coraggiosa e allo stesso tempo tecnologicamente obsoleta. Quando si tratta di gettare sul mercato nuovo hardware per sfruttare l'hype del momento, Sega è sempre la prima. Sulla qualità del prodotto e sulle sue effettive potenzialità, tuttavia, abbiamo qualche dubbio. Ma le acque si stanno muovendo anche per Sony. All'inizio di marzo Sony Interactive Studios of America ha presentato **BattleGround**, *una simulazione bellica di carriarmati giocabile in rete sviluppata da PyroTechnix. Sebbene il titolo sia stato prodotto per PC, non si esclude un'eventuale applicazione per PlayStation, in futuro. Prove tecniche di collegamento?*



Caro MBF,
sono un estimatore dei videogiochi della "vecchia scuola". Vorrei quindi chiederti se sono previsti per PlayStation giochi come *Rastan, Salamander, JailBreak, Gradius, Trojan, Ghouls & Ghosts* e altri di questo genere. Infine volevo sapere quando uscirà la versione casalinga di *Alpine Racer*.
Massimo Fiorentini
via Internet

Dei titoli che hai menzionato è disponibile solo **Gradius Deluxe Pack** *(Konami) che ha per altro riscosso pochissimo successo. Namco non ha ancora ufficializzato la data di uscita di* **Alpine Racer**. *Per gli*

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Quali sono i titoli più giocati in redazione, in queste ultime settimane? Ecco un resoconto aggiornato...

RALLY CROSS

America uno, Europa zero. Il clone di *Sega Rally* sviluppato dalla divisione americana di Sony s'impone sul pompato e pomposo *Porsche Challenge*. Nonostante i rallentamenti nella modalità a quattro giocatori, resta un titolo piuttosto giocabile e divertente. Se volete saperne di più, flippate a leggervi la recensione su questo stesso numero.

FINAL FANTASY VII

Il kolossal Square è un trionfo grafico senza precedenti. Tre CD-ROM pieni di azione, sorprese e un sacco di combattimenti. Consigliato a chi odia gli RPG: è venuto il momento di spalancare i vostri orizzonti ludici...

PARAPPA THE RAPPER

Chi l'ha detto che Sony produce solo titoli dannatamente nazional-popolari? *Parappa The Rapper* è un giochino assolutamente fuori dalla norma caratterizzato da un soundtrack dirompente. Forse non avrà l'appeal dell'ultimo picchiaduro Namco, ma provatelo almeno una volta invece di fare gli snob!

TWISTED METAL WORLD TOUR

Quando *Mad Max* incontra *Destruction Derby*. Recensito con un eclatante 88% sul numero 31 di SPC, *Twisted Metal 2* - ora disponibile anche in formato PAL - rappresenta un titolo consigliato a tutti i cultori della violenza digitale su quattroruote.

altri non si sa ancora nulla di preciso circa una eventuale riproposizione.

Ciao Matteo,
sono un ventiseienne che non vuole crescere e che si trastulla con giochini elettronici a tutto andare. Mi sparo compilation di vecchi titoli senza però rinnegare il presente videoludico come gli ipocriti che affollano le pagine delle poste delle varie riviste. Ti scrivo perché volevo sapere che fine ha fatto una delle mie case preferite: Melbourne House, che ha prodotto il migliore picchiaduro a scorrimento della storia dei videogiochi: ***The Way of the Exploding Fist***. Ci sono possibilità di un remake per Sony PlayStation?
Luciano Griga
via Internet

L'etichetta australiana Beam ha rilanciato Melbourne House dopo anni di oblio. La casa di **The Hobbit** *e* **Lords of the Rings** *si appresta a commercializzare* **KKnD: Krush, Kill and Destroy**, *un gioco strategico in tempo reale sulla falsariga di* **Command & Conquer** *(per certi aspetti, superiore al best-seller Westwood). Stando a Alfred Milgrom, il presidente di Beam, nei piani della rinnovata Melbourne House ci sarebbero diversi progetti per Sony PlayStation, ma* **The Way of the Exploding Fist** *non è tra questi. Per ora, s'intende.*

Le simulazioni di calcio sono la mia più grande passione videoludica sin dai tempi di *Kick Off*. Uno dei giochi che mi ha soddisfatto maggiormente nella mia lunga carriera di calciatore pantofolaio e joypattaro è stato *International Soccer Superstars* per Super NES, console che ho venduto circa sei mesi fa per comprare Sony PlayStation. Non vi dico il mio entusiasmo quando ho letto su **Super PlayStation Console** che Konami aveva prodotto una versione a 32-bit del mitico gioco. E non vi dico la mia delusione quando ho letto la recensione di Simon, che ha liquidato il prodotto con 68%. Pur reputandovi competenti e affidabili - sicuramente i migliori in Italia - ho deciso di comprare lo stesso il gioco e a mio avviso il punteggio mi sembra limitante se si considera che *International Soccer Deluxe* è una fedele conversione dell'originale. Al di là dell'aspetto grafico un po' datato, a mio avviso il prodotto è altamente giocabile e si meritava almeno un 80%.
Fabrizio Grassini
via Internet

International Superstar Soccer *è indubbiamente il migliore gioco di calcio mai apparso su una console a sedici bit, ma la versione a 32-bit non può certo essere considerata un capolavoro di programmazione: l'aggettivo* **Deluxe** *mi pare del tutto pretestuoso. Anziché sfruttare le superiori capacità della piattaforma Sony, Konami si è limitata a convertire direttamente il gioco, finendo così per confezionare un prodotto meno convincente di quanto ci si aspettava. Il rimbalzo del pallone virtuale è poco realistico, la grafica è davvero spartana, il controllo non è il massimo, e, cosa ancora più grave, non sono stati corretti nemmeno i difetti della versione originale. Il punteggio assegnato mi pare più che adeguato.*

Cara reda
siete esplosivi! Vi scrivo queste poche righe per manifestare il mio disappunto circa l'impossibilità di giocare in link con *Destruction Derby 2*. Un gioco a detta di tutti *"da avere assolutamente"* che precluda tale possibilità che longevità può avere? La prima settimana sicuramente, ma poi? Avete provato *WipEout 2097* e *F1* in link? Questi sì che ti tengono incollato allo schermo per ore! Cara Psygnosis mi sono divertito con *DD1*, ma per quanto riguarda il secondo episodio: no grazie!
Matteo Peruzzo
via Internet

Psygnosis ha preso la disdicevole abitudine di spedire alle riviste di videogiochi beta review che includono più opzioni di quelle che poi vengono effettivamente inserite nel gioco. **Destruction Derby 2** *è un esempio paradigmatico. Inizialmente il gioco contemplava la possibilità di giocare in coppia tramite cavo di collegamento, ma a causa di un bug ravvisato solo all'ultimo momento, la casa di Liverpool anziché correggerlo ha pensato bene di eliminarlo del tutto. Ma non è finita. La versione che abbiamo testato includeva l'originale opzione di replay personalizzabile, che - al pari dell'opzione link - è stata rimossa perché mandava in crash il gioco. Due filosofie contrapposte: Codemasters non esita a posticipare di tre mesi l'uscita di* **Micro Machines V3** *per correggere alcuni difetti. Psygnosis, pur di non perdere il periodo natalizio, introduce sul mercato titoli pieni di bugs (***Formula 1***) o "tagliati" (***Destruction Derby 2***). Bah...*

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE *SI MERITAVA ALMENO 80%? (LETTERA DI* FABRIZIO GRASSINI*) (NO, KONAMI DEVE IMPARARE A PIGLIARE UN PO' MENO PER I FONDELLI I VIDEOGIOCATORI E TORNARE A SFORNARE PRODOTTI DI QUALITÀ COME IN PASSATO... NDSIMON).*

Ciao bellissimi,
abbiamo da poco creato un nuovo sito dedicato interamente a Sony PlayStation, all'indirizzo Internet *http://www.savigliano.isiline.it/playstation*. Visitatelo e dateci consigli per migliorarlo. Dato che per noi voi siete i migliori, e potete insegnarci molte cose rispondeteci o per rivista o per e-mail. Il nostro indirizzo è: *plus@isiline.it*. Il sito è ancora in costruzione...
Jody & Cristian
via Internet

Dateci sotto...

IN* DESTRUCTION DERBY 2 *LA MANCANZA DELL'OPZIONE DI LINK È UN DIFETTO TRASCURABILE O UNA GRAVE LACUNA? (LETTERA DI* MATTEO PERUZZO*)

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CRAIOTTI, 38
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION USA/JAP

PLAYSTATION USA UNIVERSALE	L.599.000
BUSHIDO BLADE	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHORO Q 2	TEL
CYBERSPEED	L.49.000
COOL BOARDERS	TEL
CRYPT KILLER	TEL
BURNING ROAD	L.99.000
DRAGON BALL Z	L.129.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
GT MAX TOURING CAR	TEL
HYPER RALLY	L.129.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
K1 ARENA FIGHTERS	TEL
LOADED	L.59.000
LUPIN III	TEL
MACROSS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.99.000
NHL FACE OFF	L.59.000
NAMCO 2	L.89.000
NBA IN THE ZONE	L.59.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD	L.99.000
POYED	L.79.000
PERFECT ELEVEN	TEL
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RANMA 1/2	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
SOUL EDGE	TEL
SOVIET STRYKE	L.89.000
TOSHINDEN 3	TEL
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
JOYPAD PSX	L.39.000
JOYPAD SONY	L.55.000
MACROSS MISSION V-FX	
DORAIEMON 2	
NAMCO MUSEUM 5	
VIRTUAL HOKUTO NO KEN	
SANGOKU MESOH	
GT MAX TOURING CAR	
FIGHTING NETWORKS RING	
QUEEN'S ROAD	

CONTINUA USA/JAP:

FINAL FANTASY VII	TEL
MOTOR TOON GP 3	TEL
MECHWARRIOR 2	TEL
S.ROBOT WAR SHOOTING	TEL
RAGE RACER	DICEMBRE
SEXY PARODIUS	TEL
RALLY CROSS	TEL
WING OVER	TEL
MEMORY CARD 120 B	L.89.000
VOLANTE	L.139.000
JOYPAD	L.45.000

PLAYSTATIONEURO

DRAKETALKER	L.79.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L.79.000
ON SIDE SOCCER	L.79.000
IN THE HUNT	L.49.000
ROBOPIT	L.49.000

GIOCHI USATI
DA L.29.000
A L.49.000

VIDEOCASSETTE IN LINGUA ORIGINALE E MODELLINI DI
DRAGON BALL Z
RANMA 1/2
GUNDAM
SAILOR MOON

MET

< GLi SpeCIAliStI! >

NOVITA' GIAPPONESI

ACE COMBAT 2	129.000
BUSHIDO BLADE	129.000
DORAEMON	129.000
DRACULA X	129.000
KOWLOON'S GATE	129.000
MACROSS VFX	129.000
SAN GOKU MUSOU	129.000
TIME CRISIS	129.000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	129.000
XEVIUS 3D	129.000

PAGAMENTI CON
CON CARTA DI CREDITO
VISA - MASTERCARD - AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

NOVITA' AMERICANE

CRYPT KILLER	119.000
KILLING TIME	119.000
LEAGUE OF PAIN	119.000
LETHAL ENFORCER 1&2	119.000
NECRODOME	119.000
POWERSLAVE	119.000
RALLY CROSS	119.000
ROAD RAGE	119.000
SENTIENT	119.000
THE CROW	119.000

TITOLI PS-X EUROPEI

ALLIED GENERAL	89.000
DESCENT 2	89.000
EXCALIBUR	89.000
HEXEN	89.000
LOST VIKINGS 2	89.000
MICRO MACHINES V3	89.000
NASCAR RACING '97	89.000
RIOT	89.000
SENTIENT	89.000
TOTAL NBA '97	89.000

DISPONIBILE
N I N T E N D O
ULTRA 64

SOFTWARE ULTRA 64

BLADE AND BARREL	CRUISIN USA
DOOM	KILLER ISTINCT
MARIO KART R	MORTAL K. TRILOGY
NBA HANGTIME	PERFECT STRIKER
REV LIMIT	SHADOW OF EMPIRE
ST. ANDREWS GOLF	TUROK
WAR GODS	WAVE RACE
BLAST DOZER	DORAEMON 64
REV LIMIT	STAR FOX 64
WILD CHOPPERS	

CONSULTA IL NOSTRO CATALOGO
PRESSO IL SITO INTERNET:
www.intremarket.com/micromedia

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROG.	109.000
CAVO LINK	49.000
INTERF. MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	79.000
MEMORY CARD 360 SLOT	99.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	139.000

ACCESSORI ULTRA 64

MEMORY CARD	49.000
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD 20X	TEL.
ADATTATORE UNIVERS.	TEL.
VOLANTE	TEL.
GAME KILLER	69.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000

PLAYSTATION PS-X

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE	CONSOLES PLUS
GAME FAN	EDGE
JOYPAD	OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO	SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE	DIMENSION PS-X
SUPERPLAY	X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA IN 24 ORE!!

PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI

SONY PS-X	299.000
SONY PS-X UNIVERSALE	399.000
ULTRA 64 USA	399.000
ULTRA 64 JAP	399.000

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
E-MAIL. frankmt@mbox.vol.it

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

CALCI & PUGNI SU PLAYSTATION ● **CORE** & BATTICORE ● **GLI SPARATUTTO IN SOGGETTIVA** HANNO UN FUTURO? ● **RESCUE ON FRACTALUS** INCONTRA VIRUS ● **RALLY VIRTUALI** MADE IN FRANCE

(Ancora) calci **su PlayStation**

TORNIAMO A PARLARE DELLE SIMULAZIONI di calcio previste per il 32-bit Sony, illustrandovi i titoli più promettenti in assoluto. Partiamo dal seguito ufficiale di *Olympic Soccer*. Provvisoriamente intitolato *Absolute Soccer*, è stato ribattezzato *Soccer '97*. Il gioco, sviluppato da Silicon Dreams per Eidos, include controparti elettroniche degli autentici giocatori di calcio della Premiere League e della First Division del campionato di calcio inglese nonché il commento, ovviamente, in lingua inglese di Alan Green. L'uscita di *Soccer '97* è prevista per la metà di aprile. Gremlin ha presentato ufficialmente *Actua Soccer: Club Edition*, versione remixata del precedente titolo che include statistiche aggiornate alla stagione '96/'97. L'uscita del gioco è prevista per aprile. GT Interactive ha finalmente ufficializzato l'uscita della versione PlayStation di *Sensible World of Soccer 2000*. Il gioco sarà disponibile solo in autunno e combinerà la fantastica giocabilità dell'originale alle notevoli potenzialità tecniche della piattaforma Sony. Torneremo sicuramente a parlarne. Promettente, almeno dal punto di vista cosmetico, la nuova incarnazione di *Kick Off*, datata *'97*. Il nuovo titolo - realizzato interamente in 3D - si avvale della direzione di Steve Screech. Un altro *Fifa* oppure una simulazione di calcio effettivamente giocabile? Un po' presto per sbilanciarsi. Segnaliamo infine che la versione europea di *Winning Eleven '97* (83), attualmente la migliore simulazione di calcio per Sony PlayStation, sarà introdotta ad aprile sotto il titolo di *International Superstar Soccer Pro*. Ma le differenze non riguardano semplicemente la titolazione: fedele alla filosofia della localizzazione del prodotto, Konami ha sostituito le formazioni e i giocatori della J-League con gli alter ego dei campioni di calcio europei. Anche gli stadi di calcio - ce ne sono quattro differenti - sono stati occidentalizzati: lo stadio di Osaka, ad esempio, è stato rimpiazzato da San Siro. *International Superstar Soccer Pro* - versione tridimensionale di *International Superstar Soccer Deluxe* - include trentadue squadre internazionali. Le statistiche sono aggiornate agli europei di calcio del 1996, ma i nomi dei giocatori in campo sono fittizi: Alan Shearer è stato ribattezzato M. Fenwick. Quattro differenti modalità di gioco (esibizione, campionato internazionale, coppa internazionale e pratica), tre livelli di difficoltà, durata degli incontri variabile (5, 10 o 15 minuti), possibilità di gioco diurno o notturno. Se amate le simulazioni di calcio, *International Superstar Soccer Pro* è quello che fa per voi.

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

KICK OFF'97: *ALL'ALTEZZA DELLA FAMA DEI SUOI PREDECESSORI?*

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO: *POTEVA FORSE MANCARE LA VERSIONE POLIGONALE DI PENNA BIANCA RAVANELLI?*

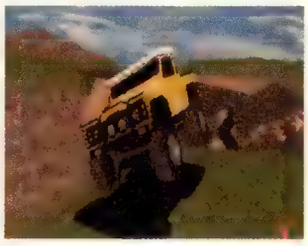
SOCCER '97: *CHIARO E PRECISO...*

Tutto il Calcio **Gioco per Gioco**

Actua Soccer 2	Gremlin	Settembre
Actua Soccer Club Edition	Gremlin	Aprile
Adidas Power Soccer Int.	Psygnosis	11 Aprile
UEFA Soccer	Ocean	Primavera
FIFA Soccer Manager	EA	TBA
Kick Off '97	Maxis	Settembre
Player Manager 2	JM Interactive	Ottobre
Premier Manager '98	Gremlin	Settembre
Sensible World of Soccer 2000	GT Interactive	Ottobre
Soccer '97	Eidos	Aprile
Star Soccer	Eidos	Giugno
World Cup Soccer	EA	Settembre

Test Drive: Off Road

RIVALE NUMERO UNO DI ***Total Drivin'*** (Eidos), di cui trovate la preview a pag. 58 di questo stesso numero di Super, è l'ultima incarnazione della serie apparsa su Commodore 64 negli anni '80. Quattro veicoli disponibili: un colossale Lamborghini Hummer; una Land Rover Defender 90; una Jeep Wrangler; e un Chevrolet K-1500 Z71. Dodici tracciati al limite dell'impossibile, possibilità di gioco simultaneo a quattro. Imminente.



NHL Breakway '98

SVILUPPATA DA ACCLAIM questa nuova simulazione di hockey include i campionati NHL, NHLPA, team internazionali e statistiche aggiornate all'ultima edizione. Nuovo sistema di passaggi, differenziazione grafica dei giocatori, grafica interamente tridimensionale, possibilità di vendere e acquistare giocatori e sonoro realistico. Uscita prevista: estate, periodo ideale per l'hockey su ghiaccio...

VR Rally

INFOGRAMES STA TERMINANDO QUELLO che potrebbe rivelarsi il migliore titolo i corsa mai apparso su PlayStation. Clone di ***Sega Rally***, ***VR Rally*** sfrutta appieno le potenzialità del 32-bit Sony e impiega la sottoutilizzata alta risoluzione. Oltre a un'estetica da urlo, ***VR Rally*** include la possibilità di giocare in coppia attraverso *split screen* verticale. E' stata inserita anche l'opzione di *link-up*, il che porta a quattro il numero di partecipanti simultanei alla competizione. Promettente.

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE

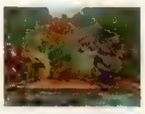
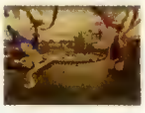
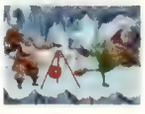
APPROVATO

PSX
DISPONIBILI
MECHWARRIOR 2 - EXCALIBUR - MEGAMAN X8 - BUSHIDO BLADE
HENRY EXPLORER - LEGACY OF KAIN - FIGHTING NETWORK RINGS
DRACULA X - SUPER ROBOT SHOOTING - XEVIUS 3D - EXUMED
IN OFFERTA L.59.000
HULK - STAR GLADIATORS - NAMCO MUSEUM VOL. 1-2 - SKELETON
WARRIORS - THE HIVE - NAMCO SOCCER - MTV SLAMSCAPE - JUMPING
FLASH 2 - BUBSY 3D - JET RAIDER - STONE WALKERS - PROJECT OVERKILL

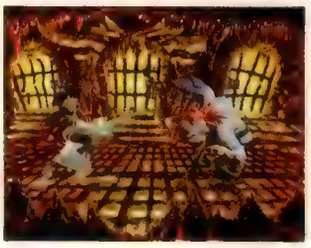
DALL'ORIENTE
MODELLINI - CARDS - CD MUSIC
FINAL FANTASY VII - HOKUTO NO KEN - GUNDAM - RANMA 1/2
ORANGE ROAD - EVANGELLION - CITY HUNTER - BRAGON BALL Z
INOLTRE
SATURN - PC CDROM - NINTENDO 64 - GAME BOY
SUPERNINTENDO - MEGADRIVE - GAME GEAR

(Ancora) pugni su PlayStation

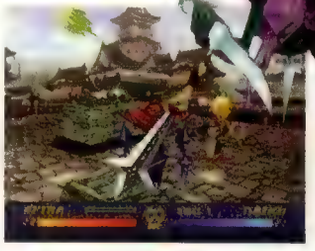
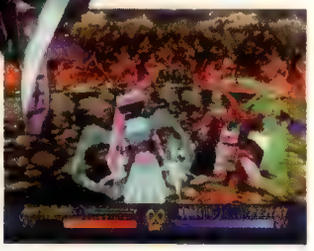
TECNOSOFT ENTRA NELL'AFFOLLATA ARENA DEI PICCHIADURO TRIDIMENSIONALI con ***Steeldom***. Realizzato interamente con grafica poligonale, ***Steeldom*** si presenta come un mix tra ***Tohshinden 3*** e ***Virtual On*** (Sega). Il gioco permette di selezionare uno dei nove poderosi robottoni disponibili e prendere a mazzate gli avversari in improbabili scenari a metà tra il mistico e il kitsch. Di fatto, ***Steeldom*** si inserisce sul filone dei picchiaduro cibernetici alla Zoom (***Zero Divide 1*** & ***2***) e alla Bandai (***ZXE-D***). Ma se in ***ZXE-D*** il metodo di controllo era assolutamente originale (era necessario collegare una sorta di pupazzetto a forma di robot alla porta del pad PlayStation), ***Steeldom*** appare decisamente più convenzionale. La combinazione (casuale, ovviamente) di tasti e freccia direzionale permette di realizzare sequenze di mosse funamboliche. L'aspetto estetico del gioco è convincente, anche se siamo lontani dalla perfezione stilistica dei beat'em up namchiani dell'ultima generazione. L'uscita di ***Steeldom*** è prevista per il 25 di aprile (Giappone). ***BloodLust***, presentato su queste stesse pagine qualche mese fa, è stato sviluppato da System 3. Paragonabile a ***Killer Instinct***, ***BloodLust*** fa scontrare esseri umani e mostri mutanti in arene graficamente molto definite. Mosse speciali e gore abbondanti. L'uscita di ***BloodLust*** è prevista per maggio. Successivamente System 3 si dedicherà alla versione PlayStation di ***The Last Ninja Returns*** (titolo provvisorio). Interplay ha presentato ufficialmente ***Clay Fighter Extreme***, il terzo episodio della saga apparsa in precedenza su piattaforme a sedici bit. Il beat'em up era inizialmente previsto per M2, ma vista l'incertezza attorno al futuro della macchina a 64-bit Matsushita, Interplay ha preferito dirottarlo su Sony PlayStation. A livello di meccanica, il gioco è rimasto identico: lottatori di plastilina (virtuale) inscenano esilaranti combattimenti. Sono presenti dieci differenti personaggi (più gli eventuali combattenti segreti) e altrettanti scenari. Due osservazioni: ***Clay Fighter Extreme*** include alcuni degli sprites più grandi che si siano mai visti prima in un picchiaduro. Secondo, la fluidità delle animazioni è notevole: le mosse vengono performate in modo spettacolare, gli effetti di *morphing* si susseguono a ritmo incalzante e i personaggi si allungano, ruotano su se stessi, si ribaltano con un realismo incredibile. Il gioco è completo solo al 50% ma verrà presentato in forma completa all'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta. L'uscita di ***Clay Fighter Extreme*** è prevista per la fine di giugno.

QUI SOPRA ALCUNE IMMAGINI DI CLAYFIGHTER EXTREME.

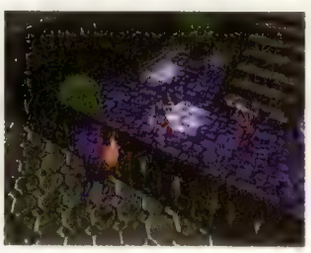


IN BASSO: A SINISTRA BLOODLUST. A DESTRA STEELDOM, IL PRIMO PICCHIADURO 3D TECNOSOFT ATTINGE CHE A PIENE MANI DALL'UNIVERSO DELL'ANIMAZIONE ROBOTICA GIAPPONESE.

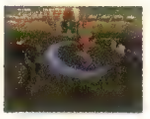



Picchiaduro Made in Core Design

CORE DESIGN STA ATTUALMENTE LAVORANDO A DUE DIFFERENTI *beat'em up* (sul numero scorso avevamo fatto un po' di confusione, identificandoli erroneamente, ci scusiamo per il malinteso): ***Ninja*** e ***Judgement Force***. Il secondo ci è stato presentato come la versione tridimensionale di ***Final Fight***, l'incarnazione poligonale di ***Streets of Rage***, la versione Sony di ***Die Hard Arcade***. Analogie a parte, abbiamo a che fare con un picchiaduro a scorrimento in 3D. Le immagini che vedete sono tratte dalla versione Saturn che uscirà alla fine di giugno, ma è già in fase di sviluppo anche quella PlayStation, prevista per settembre. Quattro personaggi selezionabili (due di "sesso" maschile, due femminile), oltre cinquanta mosse e una caterva di armi utilizzabili sono alcune delle caratteristiche del nuovo gioco Core. ***Judgement Force*** (ma in America sarà probabilmente intitolato ***Fighting Force***) è completo solo al 35%. ***Ninja*** è la trasposizione autenticamente tridimensionale di ***Shinobi***, un classico Sega malamente implementato su Saturn. Core Design tenta di trasferire un concept bidimensionale in scenari molto più complessi, sfruttando - come nel caso di ***Judgement Force*** - l'*engine* del best seller ***Tomb Raider***. ***Ninja*** vanterà un'immensa area di gioco e una pletora di avversari differenti. Uscita prevista: autunno. Per quanto riguarda l'atteso seguito di ***Tomb Raider*** (dicembre '97), tra i nuovi scenari segnaliamo Venezia, un galeone sommerso e altre locazioni originali. Al momento, Core sta cercando di rendere operativi combattimenti subacquei. Ulteriori info sui prossimi numeri. Chiudiamo con una voce di corridoio: pare che David Perry abbia proposto un contratto miliardario a Toby Gard, il creatore di ***Tomb Raider*** e Paul Douglas (programmatore del gioco) per convincerli a passare nelle fila di Shiny Entertainment. Perry è sicuro che i due accetteranno l'offerta, Core Design smentisce seccamente. La telenovela continua...



SHINOBI ***IN TRE DIMENSIONI SU PLAYSTATION? QUASI. (NINJA)***



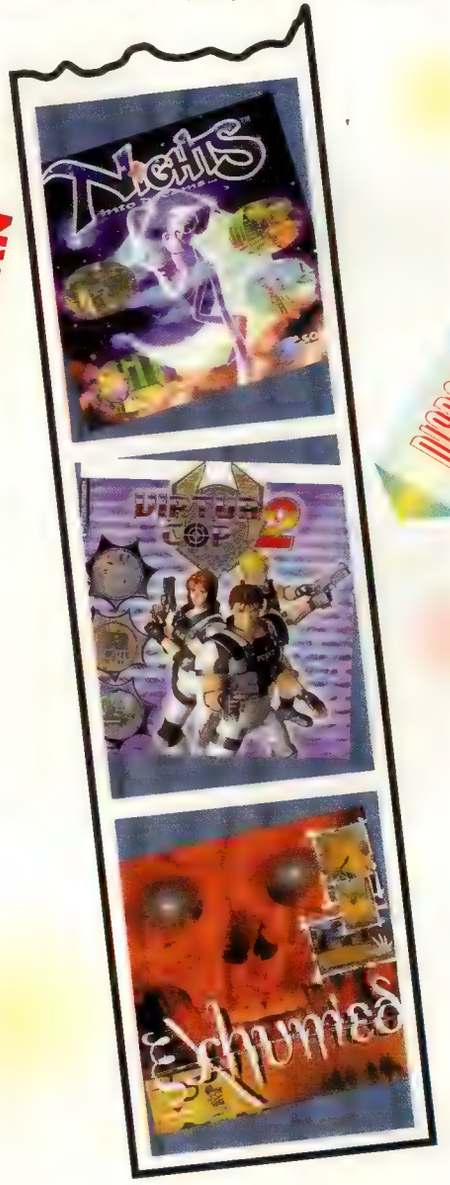
JUDGEMENT FORCE: ***IL PRIMO VERO PICCHIADURO A SCORRIMENTO A TRE DIMENSIONI.***

GAME STORE

FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47 - Tel. (055) 434557 - Fax (055) 4368103

SERVIZIO RIVENDITORI TEL. 055/582790

SEGA SATURN



DISPONIBILE NINTENDO 64 + GAMES

GAMES SATURN

ALIEN TRILOGY
DAYTONA CIRCUIT EDITION
DOOM
DRAGON HEART
FIFA 97
FIGHTING VIPERS
MANX T. T.
PGA 97
QUAKE
SEGA RALLY
SONIC 3D
STREET FIGHTER ZERO 2
TOMB RAIDER
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER 3
VIRTUAL ON
WORLD WIDE 97

GAMES PLAY STATION

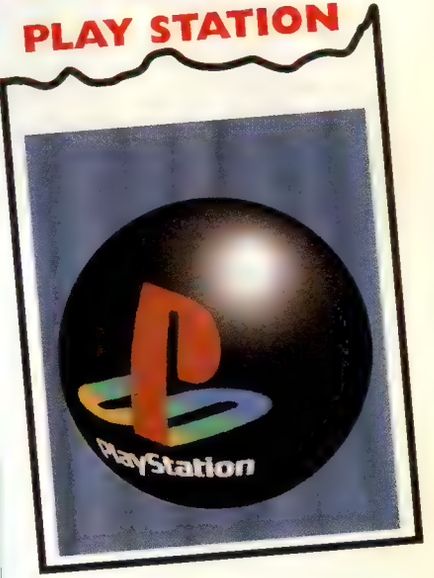
BUBBLE BOBBLE 2
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 2
CRASH BANDICOOT
DARK STALKER
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
EXCALIBUR 2555 AD
FIFA 97
FORMULA UNO
INTER, SUPER STAR SOCCER
MICROMACHINE V3
MORTAL KOMBAT TRILOGY
NFL 97
NHL 97
PANDEMONIUM
PETER SAMPRAS TENNIS
SIM CITY
TEKKEN 2
TIME COMANDO
TIME CRISIS
TOMB RAIDER
TOTAL NBA 97
WIPE OUT 2097
X MEN CHILDREN OF THE ATOM

PETER PAN
Via Priverno, 23
Latina - Tel. (0773) 691214

MORGANA
Via Dalmazia, 424
Pistoia - Tel. (0573) 903277

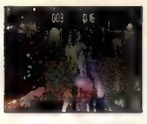
QUELLI CHE IL... GIOCO
Via Giotto, 18/A-B-C
Firenze - Tel. (055) 676975

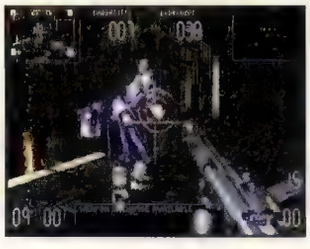
SONY PLAY STATION



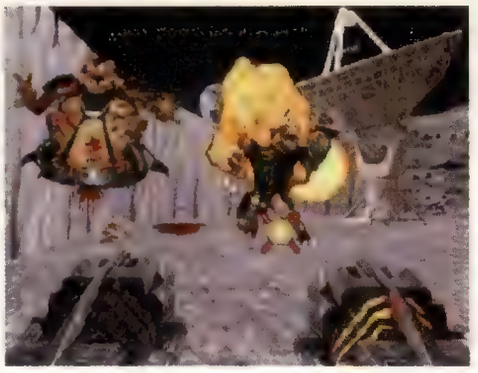
Lo Stato degli Sparatutto in Soggettiva

PRODOTTO DA SALES CURVE INTERACTIVE, *XS* è un intenso sparatutto in prima persona che raccoglie sessanta differenti avversari, scenari tridimensionali realistici, venti differenti aree di gioco, routines di Intelligenza Artificiale dell'ultima generazione, animazioni in *full motion video* tra un livello e l'altro, metodo di controllo intuitivo, possibilità di gioco multiplo. ***XS*** è previsto per la fine di giugno. Ginko ha sviluppato per Jaleco il promettente ***Brahma Force: Assault on Beltlogger 9***, il terzo titolo dopo ***Kileak: The DNA Imperative*** e ***Kileak***





The Blood 2: Epidemic. Il giocatore controlla un potente mech che ha la possibilità non solo di guardare in alto e in basso e di abbassarsi, ma anche di saltare e volare per brevi tratti. ***Brahma Force*** include ben 18 armi differenti (fucili, laser, missili etc.) tutte upgradabili attraverso power up. Sono disponibili anche scudi e strumenti utili come lenti ad infrarossi, booster, radar più potenti etc. La versione giapponese dovrebbe uscire all'inizio di aprile. In attesa di ***Quake***, previsto per il Natale del '97, potremo consolarci con ***Duke Nukem 3D***, il migliore clone di ***Doom*** mai apparso su PC. Sviluppato dagli americani Apogee, il titolo ha suscitato durissime polemiche in America e in Gran Bretagna per via dei contenuti giudicati eccessivamente violenti. *Engine* 3D sofisticato, trenta livelli (alcuni subacquei) e una grafica eccellente fanno di ***Duke Nukem 3D*** una conversione attesissima. Uscita prevista: luglio.



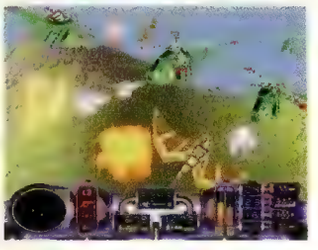
(Sopra) un paio di immagini di* Duke Nukem 3D, *violenza allo stato puro.

(Foto a destra)* Brahma Force: Assault on Beltlogger 9, *il videogioco col titolo più lungo della storia.

(Foto a sinistra)* XS, *il videogioco col titolo più corto della storia.

QAD

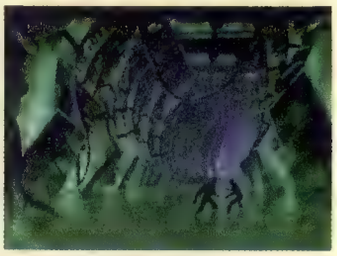
DA CRANBERRY SOURCE ARRIVA QAD, acronimo di ***Quintessential Art of Destruction***. Originale miscela di ***Magic Carpet*** e ***Rescue of Fractalus*** (il leggendario titolo per Commodore 64 edito da LucasArts), ***QAD*** è un frenetico gioco di azione previsto per maggio. Ai comandi di una navicella, il giocatore deve salvare una serie di ostaggi dispersi in scenari interamente tridimensionali. L'idea è quello di recuperare i tapini prima che ci riescano i cattivi, controllati chiaramente dal computer. Sembra semplice, ma è altamente irresistibile...



QAD *è un mix tra* Virus *e* Robotron. *A maggio per* PlayStation.

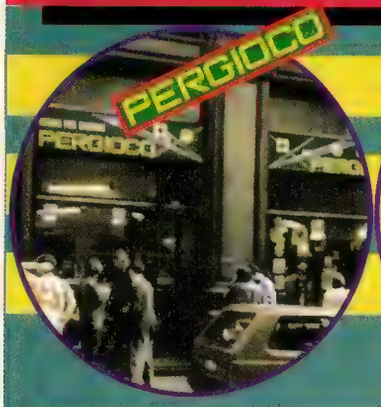
MATT'S GOSSIP

"Prevediamo di continuare a vedere l'attuale modello di PlayStation per ancora due o tre anni" aveva dichiarato il presidente di Sony, Nobuyuki Idei, solo un mese fa, smentendo le voci circa una nuova misteriosa PlayStation che, stando a fonti ufficiose, dovrebbe uscire sul mercato nel 1998. Nonostante la smentita ufficiale, le speculazioni circa una nuova macchina da gioco Sony continuano a circolare. Stando a uno sviluppatore, il successore di PlayStation non sarebbe altro che un modello leggermente updato rispetto all'originale: Sony potrebbe quindi semplicemente diversificare un prodotto vincente, non crearne uno del tutto differente (e magari incompatibile). Le specifiche tecniche di *PlayStation C* - questo il nome in codice - dovrebbe includere 4 mega di RAM contro i due del modello attuale e un lettore CD-ROM a quadrupla velocità. Lo chassis della macchina non dovrebbe essere differente rispetto al *Mark I* e tuttavia il colore della macchina varierebbe: considerando che sono in commercio modelli di colore grigio antracite, nero, bianco panna e blu, prevediamo un rosso. Siamo, ovviamente, nel campo della pura speculazione. Passiamo a notizie certe: Crystal Dynamics sta lavorando a ***Pandemonium 2*** nonché ***Gex 2***. Uscita prevista: Natale '97. Sculptured Software ha annunciato ufficialmente di aver cancellato ***RattleSnake Red*** (presentato sul numero 33 di SPC). Fuori uno. Il rivale di ***Micro Machines V3***, ***Oddball Engines*** è stato ribattezzato ***Motor Mash***. La casa produttrice, Merit Studios, è stata ribattezzata Eutechnyx. E' tutto molto bello. Westwood Studios è al lavoro sulla versione PlayStation del prequel di ***Command & Conquer*** (93), ***Red Alert***. Una versione incompleta sarà presentata ufficialmente all'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta, a giugno. Al pari dell'originale per PC, la versione console sarà caratterizzata da una risoluzione elevata e da un'area di gioco tre volte più grande rispetto all'originale. Il titolo, previsto per Natale, includerà l'opzione di multiplayer e la compatibilità con il mouse Sony. Bella lì. Infine, Activision ha annunciato ***Apocalypse***, un *action game* interamente tridimensionale che ha per protagonista il grande Bruce Willis. Il gioco è previsto per settembre, quindi torneremo presto a parlarne...



Apocalypse: *il solo e unico* Bruce Willis *seminerà terrore e violenza anche sulle nostre (e vostre)* PlayStation...

PERGIOCO®



MILANO via San Prospero 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

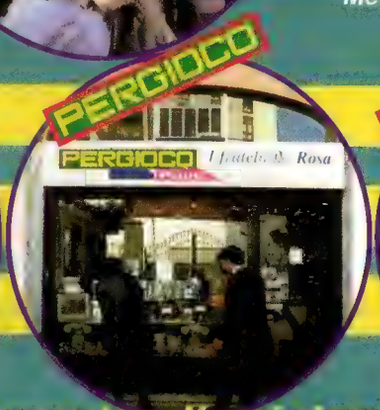
MILANO via Aldrovandi
MM1 Lima - angolo via Plinio

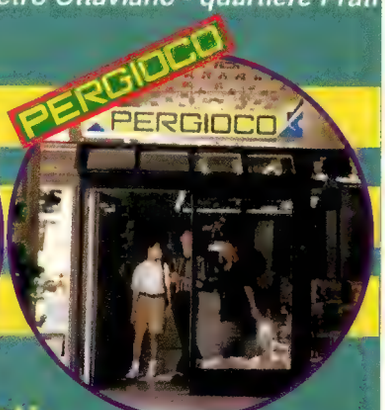
ROMA via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano - quartiere Prati

BRESCIA via Trieste 4/A
Fra Piazza Duomo e via X Giornate

MONZA (MI) via Cairoli 5
PERGIOCO Point®

LUGANO Q.re Maghetti 20
CH, nel centro storico culturale





Da sempre esclusivamente gli originali

vendita telefonica per tutta Italia Telefonate **02 / 29524256**

Consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, Credit card.

PLAY STATION

PLAYSTATION SONY 299.000

ACCESSORI PLAYSTATION

cavi e avvio

CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	29.900
CAVO SCART EURO-AV	64.900
CAVO SCART PSX	24.900
CONTROLLER EXTENSION	29.900
EXTENSION CABLE x PSX	19.900
MULTI TAP PLAYSTATION	79.900
MULTI-CASE	39.900

schede di memoria

MEMORY CARD 24Mb DATEL	59.900
MEMORY CARD SONY	44.900
MEMORY CARD SONY Blister	49.900

joystick

DUAL JOYSTICK	99.900
JOYSTICK ANALOGICO	124.900
PREDATOR GUN	79.900
PSX ARCADE JOYSTICK	69.900
RACING CONTROLLER	29.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900

mouse

MOUSE PLAYSTATION	59.900

pad

CONTROL STATION PAD	44.900
CONTROLLER ASCII	49.900
CONTROLLER ORIGINALE	49.900
CONTROLLER PSX	49.900
JOYPAD EDGE COLOR	39.900
STATION MASTER PAD	29.900
ZERO PAD STREET FIGHTER ZERO 2	34.900

pistole

AVENGER PISTOLA	64.900
FAZOR PISTOLA	69.900

volanti

MAD CATZ VOLANTE PSX	129.900
VOLANTE VRF-1	124.900

GIOCHI PLAYSTATION

usati

ALIEN TRILOGY	89.900
AQUANAUTS HOLIDAY	89.900
ASSAULT RIGS	89.900
AYRTON SENNA KART DUEL	84.900
BLAM! MACHINE HEAD	79.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BURNING ROAD	84.900
CHEESY	89.900
CRASH BANDICOOT	94.900
CYBERSPEED	89.900
DARK STALKERS	84.900
DESCENT	84.900
DESTRUCTION DERBY 2	84.900
DESTRUCTION DERBY Platinum	49.900
DIE HARD TRILOGY	84.900
DISRUPTOR	84.900
DOOM	89.900
DOOM:FINAL DOOM	79.900
DRAGON BALL Z Ultimate Battle	99.900
EARTHWORM JIM 2	89.900
EXCALIBUR	89.900
FIRO & KLAWD	84.900
GALAXY FIGHT	89.900
GEX	89.900
HARDCORE 4x4	89.900
IN THE HUNT	79.900
IRON & BLOOD AD&D RAVENLOFT	89.900
IRON MAN X/O	89.900
JET RIDER	79.900
JUMPING FLASH 2	89.900
KILLING ZONE	79.900
LOMAX	89.900
MECHWARRIOR 2	94.900
MICROMACHINES V3	89.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89.900
MOTORTOON 2	89.900
MTV SLAMSCAPE	79.900
NAMCO MUSEUM Vol.1	89.900
NAMCO MUSEUM Vol.2	84.900
NAMCO MUSEUM Vol.3	79.900
NEED FOR SPEED	84.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTR.	49.900
PANDEMONIUM	84.900
PENNY RACERS	89.900
PITBALL	79.900
PO'ED	89.900
RAGIN' SKIES	89.900
RAYMAN	89.900
RELOADED	84.900
RESIDENT EVIL	89.900
RESIDENT EVIL Inglese	79.900
REVOLUTION X	79.900
RIDGE RACER Platinum	89.900
RIDGE RACER REVOLUTION	89.900
ROBOPIT	84.900
ROBOTRON X	89.900
SAMURAI SHOWDOWN	79.900
SKELETON WARRIORS	89.900
SOVIET STRIKE	84.900
SPACE HULK VENGEANGE	79.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79.900
STAR GLADIATOR	89.900
STARFIGHTER 3000	84.900
STARWINDER	89.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.900
STREET RACER	89.900
SUPERSONIC RACER	79.900
TEKKEN 2	89.900
TEKKEN Platinum	89.900
TEMPEST 3X	84.900
THE INCREDIBLE HULK	84.900
TILT	89.900
TITAN WARS	79.900
TOBAL N°1	89.900
TOMB RAIDER	89.900
TOSHINDEN Platinum	89.900
TUNNEL B1	84.900
TWISTED METAL 2	89.900
VIEWPOINT	79.900
WING COMMANDER III	79.900
WIPE OUT 2097	84.900
WIPE OUT Platinum	89.900
X2	94.900

giochi da tavolo

CHESSMASTER 3D	69.900

simulatori aerei

AIR COMBAT Platinum	49.900
TOP GUN	89.900

avventura

BLACK DAWN	89.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
CHRONICLES OF THE SWORD	89.900
D	89.900
DRAGONHEART	89.900
EPIDEMIC	79.900
KING'S FIELD	79.900
LEGACY OF KAYN	84.900
MEGAMAN X3	89.900
MYST	89.900
SUIKOIDEN	99.900

sport

2 EXTREME	79.900
ACTUA GOLF	89.900
ACTUA SOCCER	49.900
ANDRETTI RACING	94.900
BREAK POINT	99.900
CONTRA	99.900
COOL BOARDERS	89.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
FIFA '97	84.900
FORMULA 1	89.900
HYPER TENNIS FINAL MATCH	89.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	94.900
MADDEN NFL '97	89.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	89.900
NASCAR RACING '96	84.900
NBA '97	89.900
NBA IN THE ZONE 2	89.900
NBA JAM EXTREME	89.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	89.900
NHL '97	84.900
NHL FACE OFF 97	79.900
ONSIDE SOCCER	89.900
PGA TOUR GOLF '97	84.900
PLAYER MANAGER	84.900
SLAM 'N' JAM	89.900
SMASH COURT TENNIS	89.900
SPACE JAM	94.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	94.900
TOTAL NBA 97	79.900
TRACK & FIELD	99.900
VICTORY BOXING	89.900

strategia

A IV EVOLUTION GLOBAL	89.900
COMMAND & CONQUER	89.900
SIM CITY 2000	84.900
WARHAMMER Shadow of Horned Rat	89.900
X-COM Terror from the Deep	89.900

NINTENDO 64
SATURN
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

Big in Japan

***Square**, **Square** e ancora **Square**. In questi ultimi mesi non si parla altro che della prolifica **casa** di Tokyo. Non contenta di aver **sconvolto** il mondo videoludico con realizzazioni di elevata qualità e politiche di* marketing *piuttosto ardite ha da poco annunciato l'inizio di alcuni **progetti a lungo termine** volti a sondare nuove forme di divertimento elettronico e non. **Lungometraggi** in computer grafica, film **interattivi**, costose produzioni internazionali che daranno i loro frutti solo alla soglia del **ventunesimo secolo**. Basteranno le sole seppur esaltanti vendite dei suoi videogiochi a sostenere un tale dispendio di energie e denaro? Solo il tempo potrà dirlo...*

POWER STAKES: ***CORSE DI CAVALLI INVECE DI CORSE DI RALLY...***

SQUARE PROIETTATA VERSO IL TERZO MILLENNIO

In queste ultime settimane le notizie circa le nuove produzioni della Square si sono susseguite con impressionante frequenza. Galvanizzata dalle vendite di *Final Fantasy VII* che, pur in inaspettata flessione nelle ultime settimane, hanno già superato la vetta delle 2.640.000 copie, SquareSoft ha annunciato una serie di progetti, alcuni dei quali a lungo termine. Tra questi il più ardito è sicuramente *Final Fantasy IX*, un kolossal da ottanta milioni di dollari il cui sviluppo inizierà ad aprile nella neonata divisione hawaiana della Square. Più di centoventi uomini, sia giapponesi che americani, saranno impiegati nella preparazione di filmati in computer grafica e nella creazione di un'innovativa meccanica di gioco per un prodotto che andrà oltre la semplice etichetta di *videogame*. La macchina su cui dovrà girare questo progetto rimane comunque a tuttora ignota. Forse non è ancora sul mercato... Lo sviluppo di questo mastodontico progetto verrà accompagnato dalla realizzazione di un lungometraggio animato realizzato interamente in computer grafica, ispirato al mondo di *Final Fantasy*. Mentre alle Hawaii fervono i preparativi per questa imponente produzione, le divisioni americane e giapponesi continuano lo sviluppo dei progetti già in cantiere ai quali si sono aggiunti da poco nuovi interessanti titoli. Iniziamo con l'ottavo episodio di *Final Fantasy* il cui sviluppo è stato annunciato dallo stesso Sakaguchi Hironobu confermando inoltre che verrà realizzato per Sony PlayStation (e forse anche per PC). Nessuna data di uscita è stata rilasciata dal vice presidente della Square: secondo alcune voci comunque sarà completato entro il prossimo anno in modo da contrastare l'uscita di *Dragon Quest VII*. In questi giorni Square e From Software, gli sviluppatori di *King's Field*, hanno firmato un contratto di collaborazione per lo sviluppo di uno spin-off di Final Fantasy (l'ennesimo!) per PlayStation. Intitolato *Final Fantasy Dungeon* dovrebbe consistere in un RPG poligonale con visuale in soggettiva sullo stile del suddetto titolo della From Software (per altro al lavoro sul quarto episodio di *King's Field*, previsto dopo il *Final Fantasy* poligonale di cui sopra). Tra le altre novità annunciate segnaliamo *Seiken Densetsu* (*Secret of Mana*) *4*, il cui codice ci auguriamo non presenti nuovamente fantomatici bug che ne impediscano l'occidentalizzazione; *Front Mission 3*, che ritornerà alla sua passata veste strategica; *Last SaGa*, i cui dettagli ci sono completamente sconosciuti; ed infine i remake di *Final Fantasy I, II*, e *III* dei quali non si sa ancora se verranno venduti singolarmente o in un'unica raccolta. Nessuna notizia, invece, su *Chrono Trigger 2*. Per quanto riguarda i titoli più vicini a noi, Square ha confermato alcune date di uscita: *Final Fantasy IV*, che include due nuovi brani inediti di Nobuo Uematsu, è previsto per il 21 marzo, *Tobal N° 2* (vedi preview a pag.32) il 25 aprile, *Final Fantasy Tactics* il 23 maggio e infine *SaGa Frontier* il 7 luglio. Concludiamo con la notizia che Square ha congelato lo sviluppo di *Grand Championship Rally*. A prendere il suo posto nella lista di titoli in arrivo sarà *Power Stakes*, una simulazione di corse di cavalli, genere particolarmente caro ai giapponesi, prevista per l'11 aprile. Il titolo fa parte della collana *AQUES*, della quale fanno parte prodotti come *Super Live Stadium* e *Pro Logic Majong*.

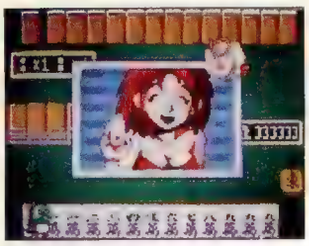
LA COMMERCIALIZZAZIONE DEL PAD ANALOGICO SONY È PREVISTA PER IL 25 APRILE.

GUNDAM - THE BATTLE MASTER: ***IL CLASSICO PICCHIADURO PER SOLI FAN?***

IL RITORNO DI GUNDAM

Bandai ha annunciato per questa estate il Giappone l'ennesimo tie-in ispirato alla saga del mobile suit bianco. Nonostante la fusione con Sega, il nuovo gioco sarà sviluppato anche su PlayStation. *Gundam: The Battle Master* è un picchiaduro ad incontri bidimensionale caratterizzato da sprite particolarmente grandi. Gli appassionati della saga, in pratica gli unici a cui questo gioco potrebbe interessare, sappiano che conterrà mezzi provenienti da diverse serie tra cui il film *Char's Counter Attack*, *Z* e *ZZ*. Sempre da Bandai arriva *Super Robot Shooter*, uno sparatutto poligonale che ha come protagonisti alcuni dei più

SUPER ROBOT SHOOTER: ***UNO SPARATUTTO IN 3D DELLA BANDAI? MAH...***



PUZZLE BOBBLE 3: ***LA RISPOSTA TAITO A PUZZLE FIGHTER?***

famosi robot dell'animazione nipponica. Questo gioco vanterà tutte le colonne sonore dei rispettivi anime oltre che tutti i doppiatori originali. Otaku avvisato... Sempre rimanendo in tema di *anime* segnaliamo due nuovi capitoli di popolare serie di simulazioni strategiche: ***Quo Vadis*** e ***Langrisser***. Il primo vanta il *character design* di Haruhiko "*Macross*" Mikimoto e Satoshi "*Plastic Little*" Urushihara. Il *mecha* design è di Leiji "*Harlock*" Matsumoto (esclusiva assoluta per la console Sony). ***Langrisser*** è un *simulation rpg* i cui primi due episodi verranno convertiti a cura della NCS. Entrambi i titoli sono già apparsi su Saturn.

Per restare in tema fantasy, Falcon ha annunciato un nuovo episodio della saga di ***Y's*** intitolato ***Y's Eternal***. Sembra inoltre stia lavorando al remake di ***Y's, Dragon Slayer*** e ***Xanadu*** che verranno venduti in un'unica raccolta. Al momento le informazioni a riguardo sono molto poche: non mancheremo di fornirvi nuovi dettagli nei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.

BIOHAZARD 2: ENNESIMO POSTICIPO

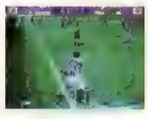
Capcom ha annunciato che l'attesissimo sequel di ***Bio Hazard*** difficilmente sarà commercializzato prima del prossimo Natale! Il motivo di questo ritardo sembra sia dovuto ad una profonda ristrutturazione della meccanica di gioco finalizzata a differenziarlo massicciamente dal precedente episodio. Ora, a seconda del personaggio che selezionerete, le ambientazioni proposte saranno estremamente diversificate. Inoltre le modifiche apportate al gioco da un personaggio si conserveranno qualora si giochi con un altro. Dalle ultime informazioni giunte in nostro possesso ***Bio Hazard 2*** sarà contenuto in due CD e sfrutterà in modo particolare la memory card della PlayStation. Confermata per giugno invece la senza dubbio difficile conversione di ***Marvel Super Heroes*** che ci auguriamo non subisca troppi tagli al livello di *frames* vista la limitata memoria di PlayStation. Ritardi anche per ***Samurai Showdown Rpg*** che verrà commercializzato non prima della fine di maggio. Namco ha diffuso i giochi contenuti nel sesto e ultimo volume della serie ***Namco Museum***. Questi saranno ***Wonder Momo, Rolling Thunder 2, Motos, Dragon Saber*** e un quinto titolo al momento ancora tenuto segreto. La confezione inoltre conterrà un particolare cofanetto destinato a contenere tutti i volumi della serie. Konami è al lavoro sul remake del mitico ***Salamander*** (***Life Force*** in Occidente) e, assieme alla Red Co. (***Sakura Taisen*** per Saturn), sta terminando un nuovo simulatore di appuntamenti slegato dalla popolare saga di ***Tokimeki Memorial***. Da Taito è in arrivo ***Puzzle Bobble 3*** che vanterà alcune parodie dei generi dei videogiochi più in voga in Giappone tra cui i picchiaduro e i Maj Jong erotici. Tra i nuovi personaggi è stata inserito addirittura un clone di Ryu di ***Street Fighter II***. Una chiara sfida a ***Puzzle Fighter***, quindi. Concludiamo con l'annuncio da parte della Sony della commercializzazione in Asia della SCPH-5903 conosciuta anche come PlayStation Bianca. Commercializzata al prezzo di 333 dollari consente di vedere Video-CD della durata massima di 74 minuti. Un'uscita in Europa di questa macchina sembra comunque abbastanza improbabile data la bassa diffusione dello standard Video-CD.

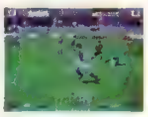
MARVEL SUPER HEROES: ***DOPO I CONTINUI RITARDI E RIPENSAMENTI FINALMENTE LA CONFERMA!***

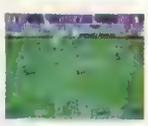
AOU '97

*Il **diciannove febbraio**, le **sei sorelle** del divertimento elettronico a gettone - Sega, **Namco**, Konami, **Capcom**, SNK e **Taito** - hanno esposto le loro ultime novità all'**AOU Show**. L'importanza dell'evento va al di là della semplice presentazione di decine di nuovi **coin-op**: la fiera di **Tokyo** ha infatti segnato l'ingresso sulle scene videoludiche di due nuove piattaforme, **M2** e **Neo Geo 64**. **Nicolas Di Costanzo** ha seguito la manifestazione per* **Super PlayStation Console**.

Come ogni anno, la tre-giorni fieristica dedicata ai coin-op si è tenuta nel grande padiglione fieristico *Makuhari Messe* a Chiba, un sobborgo di Tokyo. Al pari del *Jamma Show*, l'*AOU* (*Amusement Operator Union*) rappresenta un appuntamento fondamentale per i big dell'industria videoludica. In un'atmosfera schizofrenica, le più importanti case del settore hanno ufficialmente presentato i loro ultimi prodotti. Nessuna sorpresa da Sega, Capcom e Namco, che avevano in display ***Scud Race***, ***Street Fighter 3*** e ***Tekken 3*** rispettivamente. Al contrario Konami, Taito e SNK hanno introdotto nuove schede arcade dalle specifiche tecniche impressionanti. Il tema della manifestazione è stato "*Tutti contro Model 3*". Due nuove piattaforme sono emerse nell'agone videoludico: *M2* di Matsushita e *Neo 64*, il nuovo sistema a 64-bit di SNK. Più che di una presentazione vera e propria, si è trattato di un lancio indiretto: Konami e SNK hanno introdotto software per un hardware in cerca di autore. Due osservazioni sui trend arcade più recenti: il numero dei picchiaduro è in (leggero) calo. Il genere più gettonato resta quello delle simulazioni di corsa, ma anche gli sparatutto, tradizionali e a bersaglio, stanno tornando prepotentemente sulle scene. In secondo luogo, anche lo spettatore più distratto non poteva fare a meno di notare che il numero di case impegnate nel settore dei coin-op sta progressivamente diminuendo. I costi di produzione sempre più alti ormai rendono pressoché impossibile alle ditte minori di sopravvivere. Si ripeterà in ambito arcade la stessa selezione darwiniana che si è verificata nel settore del divertimento elettronico casalingo?







VIRTUA STRIKER 2: *TECNICAMENTE INECCEPIBILE.*

Sega

La *line-up* Sega era finalmente completa. AM2 ha introdotto i primi giochi basati su Model 3, ***Scud Racer*** e ***Virtua Striker 2***, ma Sega ha annunciato che anche le altre divisioni Sega (AM1 e AM3) hanno diversi progetti in cantiere che verranno presentati nei prossimi mesi. I due coin-op rappresentano lo stato dell'arte rispettivamente delle simulazioni di corsa e di calcio. Le altre due novità Sega, ***Top Skater*** (AM3) e ***The House of the Dead*** (AM1), giravano sulle meno potenti piattaforme Model 2.

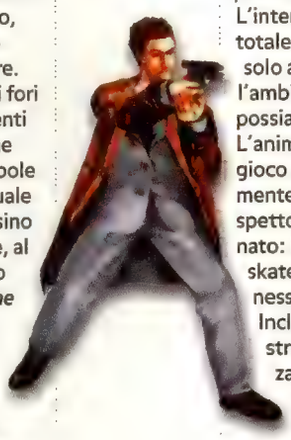
Virtua Striker 2 è un'incredibile simulazione calcistica che vanta animazioni fluidissime (60 fps). I calciatori - realizzati tramite la combinazione di poligoni - sono arricchiti graficamente da effetti di illuminazione e *tex-*

ture mapping. I movimenti degli atleti elettronici appaiono incredibilmente realistici: un simile risultato è stato conseguito grazie all'ormai onnipresente tecnica del *motion capture*. Gli sviluppatori hanno enfatizzato l'aspetto più spettacolare della simulazione, riproducendo gli scenari fin nei minimi dettagli. E' persino possibile selezionare l'opzione di gioco notturno: gli effetti di luce dell'illuminazione (due volte) artificiale sono davvero incredibili. Se in ***Virtua Striker*** potevamo selezionare una delle diciotto squadre presenti, il seguito propone una rosa ampliata di ventiquattro formazioni. I miglioramenti non sono semplicemente quantitativi: il comportamento dei giocatori sul campo, le strategie e le tattiche di gioco sono state significativamente implementate. Le differenti caratteristiche degli avversari impongono al giocatore umano una risposta sempre diversa. E' possibile impostare svariate tattiche difensive e offensive. La varietà di gioco è stata incrementata anche grazie a nuove sofisticate routines di Intelligenza Artificiale. A livello di controllo non si segnalano rilevanti cambiamenti. Effettuare bordate da fuori area o passaggi corti è semplice come bere un bicchier d'acqua e lo stesso vale per i colpi di testa e le scivolate. La modalità di gioco principale è il torneo. Come nel precedente gioco, anche in ***Virtua Striker 2***, AM2 persegue la via della pubblicità virtuale cominciata con la lattina di ***Virtua Fighter Kids***: la cartellonistica digitale dello stadio sponsorizza marche "reali". Persino il pallone elettronico è sponsorizzato: il modello della sfera è *AS551 Questra* di Adidas, la "biglia" ufficiale dei Mondiali di calcio statunitensi. Graficamente parlando, le arene di gioco sono state notevolmente migliorate, il design dei calciatori e i loro movimenti hanno subito un consistente lavoro di rifinitura, ma la meccanica di gioco è rimasta invariata. Concludendo, ***Virtua Striker 2*** è un'evoluzione di ***Virtua Striker*** e non una sua rivoluzione.

Scud Race, già apparso nelle più importanti sale giochi giapponesi, era nuovamente in display all'*AOU*. Grazie all'elevato livello di dettaglio e alla sua fantastica fluidità, ***Scud Race*** rappresenta uno dei migliori giochi di corsa mai creati, almeno dal punto di vista cosmetico. Il *racing* Sega vanta quattro differenti tracciati. Gli scenari, realisticamente riprodotti, includono aereoporti, gli ambienti metropolitani di Los Angeles e circuiti alla ***Daytona***. La cosa risulta tutt'altro che sorprendente se si considera che il *producer* di ***Scud Race*** è Toshihiro Nagoshi, il quale aveva collaborato in precedenza allo sviluppo di ***Daytona USA***. Uno dei punti di forza del nuovo gioco è il cabinato semovente - prodotto da AM4 - che restituisce al giocatore la sensazione di guidare un autentico bolide.

The House of the Dead è uno sparatutto a bersaglio sulla falsariga di ***Virtua Cop*** che si svolge all'interno di una casa infestata da zombies. Detto in altri termini, ***The House of The Dead*** non è altro che la versione sparatutto di ***Bio Hazard***. La versione da bar è stata sviluppata su Model 2 ed è finalizzata a rimpiazzare l'ormai datato ***Virtua Cop 2*** nelle sale giochi nipponiche. Il protagonista è Tom Rowgun, un agente speciale che sta investigando il caso della sparizione di un celebre scienziato e della figliola, Laura. La sua indagine lo porterà dritto alla vecchia dimora abbandonata in cima alla collina che, come vuole il cliché, è teatro di terribili accadimenti. Tom ricostruirà pezzo per pezzo il malvagio piano del Dr. Kulian, un medico senza scrupoli che ha condotto malsani esperimenti su cavie umane. Come nel summenzionato ***Bio Hazard***, l'azione si svolge in una casa popolata da zombies e altre aberrazioni. L'atmosfera richiama le descrizioni fantastiche del geniale eccentrico di Providence, H.P. Lovecraft. L'introduzione del gioco - "girata" in bianco e nero - ci ricorda che le vicende si svolgono negli anni '30. Dietro ogni angolo si celano mostri che vanno abbattuti con un colpo preciso. Le animazioni sono grottesche e i mostri feriti si rotolano nel sangue come nei migliori film splatter, da *Brain Damage* a *From Beyond*. Se colpite uno zombies all'altezza della spalla, questi perde il braccio, ma non morirà, anzi vi attaccherà con raddoppiato furore. Potete addirittura aprire dei fori nello stomaco dei morti viventi senza ucciderli, perché, come tutti sanno, il loro punto debole è il capo. L'emoglobina virtuale schizza a dosi massive e persino il violento ***Bio Hazard*** appare, al confronto, discreto. A livello di *gameplay*, ***The House of The Dead*** si presenta come un titolo molto meno "piatto" del suo predecessore, ***Virtua Cop***. Il giocatore deve infatti performare una serie di azioni che consistono nell'attraversare passaggi strettissimi o nello scalare ostacoli e sbarramenti. L'azione è inoltre molto più intensa rispetto allo *shooter* "criminale". Il maggiore limite di titoli come ***Virtua Cop 2*** e ***Time Crisis*** è la ripetitività degli scenari. Una volta terminati, il giocatore non può fare altro che ricominciare da capo affrontando gli stessi livelli nello stesso ordine. ***The House of the Dead*** offre invece un sistema di itinerari differenziati che consente di giocare livelli inediti a ogni partita. Sebbene la linearità sia insuperabile in titoli del genere, è sempre possibile variarne la struttura per ridurre la monotonia dell'azione. Ad intervalli prestabiliti, il giocatore deve effettuare delle scelte che lo porteranno a confrontarsi con differenti nemici. In base al numero di zombies abbattuti, il computer selezionerà livelli più o meno complessi. Difficile, ma esaltante.

THE HOUSE OF THE DEAD: *LO SPLATTER NEI VIDEOGAMES TIRA VERAMENTE ALLA GRANDE...*



Top Skater, basato su Model 2, è una simulazione di skateboard realizzato dal dipartimento AM3, noto soprattutto per l'eccellente ***Sega Rally***. Si tratta di una frenetica corsa contro il tempo. Come in ***Wave Runner***, il giocatore ha la possibilità di performare spettacolari acrobazie che vengono premiate con secondi-bonus. Non mancano *power-up* e *booster*.
L'interazione con i fondali è totale: muri, rampe e scale sono solo alcuni degli elementi dell'ambiente virtuale con i quali possiamo confrontarci.
L'animazione è molto fluida e il gioco è risultato immediatamente coinvolgente. Ma l'aspetto più interessante è il cabinato: il giocatore sale su uno skateboard vero e proprio connesso alla pedaliera.
Inclinandolo a destra e a sinistra col proprio peso influenza i movimenti dell'alter ego digitale. Esercitando una pressione sulla parte posteriore dello skateboard è possibile effettuare un salto. Anche se suona macchinoso, in realtà il meccanismo diventa semplicissimo dopo un paio di partite. Confrontato ad ***Alpine Racer*** di Namco, che offriva soluzioni analoghe, appare decisamente più immediato e realistico. L'unico difetto del nuovo gioco Sega riguarda l'aspetto cosmetico: la collisione poligonale non è delle migliori e in alcuni frangenti lascia un po' a desiderare. In ogni caso, ***Top Skater*** resta un buon gioco con un cabinato del tutto originale.
Tecnologicamente parlando,

SCUD RACE *OVVERO "PIÙ VELOCI DI UN RAZZO"...*

Sega è almeno una spanna al di sopra di tutti i suoi concorrenti. Model 3 rappresenta lo stato-dell'arte del divertimento elettronico a gettone. D'altra parte, i costi di produzione che Sega deve sostenere sono altissimi: Model 3 costa il doppio di Model 2 e fino a oggi i ritorni sono stati inferiori alle aspettative. ***Virtua Fighter 3*** non ha venduto quanto ***Virtua Fighter 2*** e ***Daytona USA***. I costi di produzione di ***Virtua Striker 2*** sono più che raddoppiati rispetto a quelli del primo episodio e, da un punto di vista meramente economico, non sembrano del tutto giustificati. Anziché cercare la via dell'innovazione ludica, Sega sembra aver privilegiato quella del miglioramento puramente tecnico. Una strategia rischiosa, a lungo termine...

SNK

La vera sorpresa dell'*AOU Show* è stata la presentazione della nuova scheda a 64-bit SNK. L'etichetta nipponica ha scelto ***Samurai Spirits 64*** per darne un saggio della potenzialità tecnica. La casa di Osaka ha alle spalle una lunga tradizione di picchiaduro bidimensionali, ma sembra intenzionata a produrre d'ora in poi soprattutto giochi 3D. Se Nintendo ha puntato sul personaggio più popolare della sua sterminata produzione, Mario, come *killer application* per la sua nuova console, allo stesso modo SNK ha rivestito di poligoni e *texture mapping* il picchiaduro più rappresentativo, ***Samurai Spirits***. La versione tridimensionale del celebre *beat'em up* si pone in diretta competizione con titoli come ***Tekken 3***, ***Virtua Fighter 3*** e ***Street Fighter 3***. I rinforzi sono comunque in arrivo: SNK ha già annunciato ***Fatal Fury 64*** e ***Art of Fighting 64***.

Samurai Spirits 64 - presentato in forma non giocabile conserva alcuni dei personaggi della versione bidimensionale: Haomaru, Nakolulu e la sorella Rimlulu, Ukyo, Kibagami Genjuro e Hatsutori Hanzo. Questi saranno accompagnati da quattro nuovi lottatori. Le aree di gioco sono molto estese. Come nei precedenti ***Samurai Spirits***, sarà possibile selezionare la propria spada. La spettacolarità dei combattimenti è uno degli aspetti più interessanti del gioco: i personaggi arrivano a spezzare le braccia ai loro avversari. Stando a SNK, il nuovo ***Samurai Spirits 64*** manterrà la configurazione dei tasti degli altri titoli. SNK potrebbe incontrare lo stesso problema che Capcom ha sperimentato con ***Street Fighter EX***. In altri termini: è stato trasposto in ambito tridimensionale un metodo di controllo concepito per un gioco a due dimensioni. Ma è ancora troppo presto per pronunciare un verdetto sul gioco. Sono inoltre stati annunciati i tre nuovi personaggi della saga di ***King of Fighters***. SNK ha indetto un concorso tra i fans del gioco per scegliere tre lottatori da inserire nell'ennesima incarnazione. Il numero più alto di preferenze sono andate a Ryu Yamazaki, Billy e Kane Blue Mary, anche se non è ancora stato rivelato di quale team faranno parte.

Ma la notizia più importante riguarda la nuova piattaforma ludica SNK pensata per il mercato casalingo. La casa di Osaka, infatti, potrebbe presto commercializzare la versione console della nuova scheda a 64-bit. Tutt'altro che sorprendentemente, il primo titolo che vedremo per il successore del Neo Geo sarà proprio ***Samurai Spirits 64***. SNK non ha rilasciato alcun commento ufficiale, ma stando alle indiscrezioni raccolte durante la fiera, sembrerebbe proprio che la nuova console, basata su CD-ROM (lettore 4 o 6X) sarà nei negozi nipponici entro la fine del '97.

SNK ha infine introdotto una serie di coin-op Atari che distribuisce in esclusiva. Il primo di questi, ***Maximum Force*** è il solito clone di ***Virtua Cop*** che include sequenze pre-renderizzate di notevole fattura. Come nella maggior parte degli sparacchini a bersaglio, è possibile giocare in coppia simultaneamente, ma per il resto, la cosmesi non è particolarmente suggestiva. ***San Francisco Rush Extreme Racing***, visto in precedenza al *Jamma Show*, è un *racing game* che non

SAMURAI SPIRITS 64: ***NIENTE A CHE VEDERE CON L'ULTRA 64...***

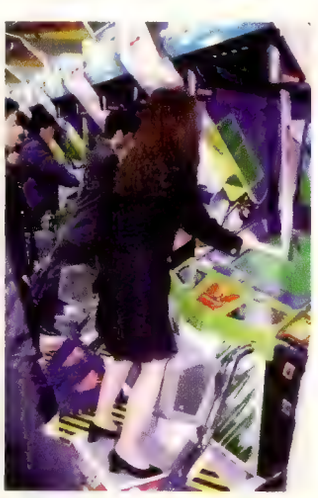
introduce novità significative, se si eccettuano forse gli splendidi scenari di San Francisco... La giocabilità è buona, ma contro rivali del calibro di ***Scud Race*** non c'è partita. SNK ha presentato il sistema *MFX 3000* pensato più per i parchi a tema piuttosto che per le normali sale giochi. Si tratta di spettacolari film in computer grafica che vanno seguiti su speciali poltroncine in movimenti. Il cabinato da sei posti è montato su un pistone idraulico. Il coinvolgimento non è quindi solo visuale, ma anche fisico. L'*MFX 3000*, uno dei sistemi di cinema dinamico più versatili mai prodotti, vanta quindici differenti filmati interattivi.

DURANTE LA MANIFESTAZIONE, LO STAND SNK È STATO UNO DEI PIÙ VISITATI IN ASSOLUTO, SEGNO CHE LA QUALITÀ DEI SUOI PRODOTTI È VALIDA.

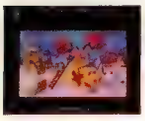
KONAMI

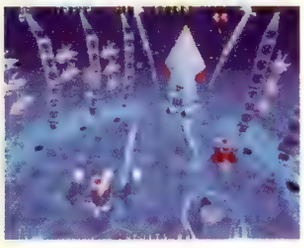
Come per la passata edizione del *Jamma Show*, anche all'*AOU* Konami ha preferito introdurre nuovi titoli anziché semplici sequel. Qualche mese fa, Konami è stata la prima casa a introdurre ***Jet Wave***, una spettacolare simulazione di moto d'acqua. Pochi mesi dopo, Namco e Sega presentavano gli immancabili cloni. E' legittimo immaginare che Konami imporrà un nuovo trend videoludico con ***Hang-Pilot***, una simulazione di aliante che ha ricevuto grandi consensi durante la manifestazione. Ai comandi del trabiccolo volante, il giocatore deve evitare ostacoli di ogni tipo. Il gioco include tre differenti sezioni: *Resort Island* (facile), *Wild Valley* (difficile) e un livello speciale. Tre i piloti disponibili, distinti in tre classi: *beginner*, *average* e *expert*. Il coin-op include due monitor separati. Il primo visualizza la prospettiva dall'alto, il secondo quella laterale. Per lo schermo sopraelevato sono selezionabili due differenti prospettive: posteriore e in soggettiva. Le maggiori difficoltà consistono nell'evitare ostacoli che possono essere visti solo sul monitor inferiore. Il metodo di controllo consiste in una sorta di barra che consente di orientare l'angolo dell'ala. Tirandola verso di noi, l'aliante punta verso il basso e prende velocità. Per frenare velocemente il giocatore deve continuare a premere la barra. Davvero originale, anche se certe ambientazioni richiamano palesemente ***Prop Cycle*** di Namco.

Autentico evento della manifestazione è stato ***Polystars***, nuovo sparatutto poligonale Konami. ***Polystars*** è uno shooter "*kawai*" (letteralmente "carino") che fa parte dell'universo di ***Parodius***. Al di là del gioco in sé, la rilevanza del prodotto sta nel fatto che è il primo prodotto sviluppato con hardware a 64-bit M2. Lo sparatutto, infatti, si basa sulla medesima scheda che Panasonic introdurrà presto sul mercato casalingo. ***Polystars*** gira su una scheda M2 equipaggiata con una memoria espansa di 16 MB di RAM (128 Mb). ***Polystars*** vanta una risoluzione particolarmente elevata e un'animazione fluidissima, nonostante il grande numero di poligoni su schermo. Sparatutto orizzontale di splendida fattura, ***Polystars*** include spettacolari rotazioni a 90° che si susseguono senza perdita di definizione. Una sorta di Model 7 di superfamichiana memoria all'ennesima potenza. A livello cosmetico, il gioco miscela sprites e poligoni con sorprendente efficacia. L'amalgama convince anche grazie all'estrema vivacità dei fondali, una costante della serie di ***Parodius***. L'azione si svolge



PER LA SERIE "CABINATI ASSURDI" ECCO A VOI* HANG-PILOT, *LA SECONDA SIMULAZIONE DI DELTAPLANO, DOPO* PROP CYCLE *(NAMCO).



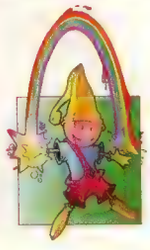


POLISTARS, *DEMENZA GIAPPONESE A MANETTA...*

sul pianeta Polygon, minacciato da un gruppo terroristico che si fa chiamare *PPP*. Il giocatore fa parte della "Polystars", forze dell'ordine inter-dimensionali che hanno il compito di riportare la pace e stanare i marrani. *PPP* sta per "*Perfect Primitive Polygons*": i terroristi professano la religione del "*Poligono Puro*" e rifiutano texture e ombreggiature (bellissimo!). Il loro obiettivo è quello di impoverire graficamente il pianeta. Il leader del *PPP* è "*Material the Third*". La storia è bizzarra e si sposa perfettamente al tipo di gioco. Il metodo di controllo è semplice: la pulsantiera è ridotta al minimo (un tasto per i colpi normali, l'altro per i missili). Dozzine di power-up e bonus di ogni tipo. ***Polystars*** sarà uno dei primi titoli per M2. Konami ne sta sviluppando altri quattro. Genki, la casa di ***Kileak The Blood*** e ***Beltlogger 9***, sta sviluppando un clone di ***Panzer Dragoon*** per M2 che, stando ad alcune voci raccolte in fiera, "*spazza via qualsiasi cosa vista finora su PlayStation e Nintendo 64*". Staremo a vedere. Matsushita prevede di annunciare la data definitiva di uscita della console a 64-bit durante il *Tokyo Toy Show* di aprile. Assolutamente bizzarri i nuovi coin-op della serie ***Tokimemi Memorial***. Il simulatore di appuntamenti (di cui parleremo presto) rappresenta uno di quei fenomeni tipicamente nipponici - vedi *Barcode Battler*, *Tamagochi* etc. - che appaiono assolutamente incomprensibili agli occidentali. Sulla pulsantiera del coin-op è presente un rilevatore di sudorazione dei polpastrelli che misura il grado di eccitazione del giocatore... Mitico!

Operation Thunder Hurricane è uno sparacchino a bersaglio sulla falsariga di ***Virtua Cop***. Il plot del gioco è un mero pretesto per giustificare massacri elettronici ad alto potenziale ludico. Nei panni di un mercenario, dovrete disintegrare tutto quello che appare sullo schermo. Sottotitolato "*Wipe out the forces of the evil Neo-Axis*", ***Thunder Hurricane***, a parte un mitragliatore a raggi luminosi modello M16, non introduce alcuna novità di rilievo. Centrando ricorrenti bonus il giocatore guadagna una arma speciale. Al pari di ***Gun Blade NY*** (Sega), il protagonista del gioco si trova su un elicottero. I fondali sono molto vari, la tematica è bellica: si passa da una base militare alle navi da guerra. L'azione è intensa e difficilmente lascerete il dito dal grilletto per più di un nanosecondo. A differenza del citato ***Gun Blade***, tuttavia, l'arma non è fissata stabilmente sul cabinato: il giocatore è libero di impugnarla a piacimento. Scene animate in computer grafica tra una sezione e l'altra e una serie di effetti sonori particolarmente massivi (grazie ai tre autoparlanti collocati sul cabinato) contribuiscono a rendere la partita un'esperienza davvero coinvolgente, ma sul fronte delle innovazioni, ***Thunder Hurricane*** è decisamen-

THUNDER HURRICANE: *UN RITORNO DI FIAMMA PER I COIN-OP "ALLA* OPERATION WOLF*"?*



L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

NAVIGHI IN RETE: la nuova rivista di videogiochi
Tutte le informazioni sul mondo dei Videogiochi
WWW.ERMES.IT / AREA 21

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER - PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Roma

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

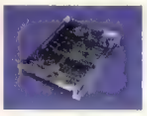
te carente (*Time Crisis* almeno aveva avuto il merito di introdurre il pedale idraulico). In ogni caso, il nuovo titolo Konami resta il migliore clone di *Virtua Cop* insieme a *House of the Dead* e dà il massimo nella modalità di gioco in coppia.

Konami ha introdotto l'ultimo titolo basato sulla poderosa scheda *Cobra* sviluppata insieme a IBM. *Cobra* è in grado di visualizzare 1-1.5 milioni di poligoni su schermo con una risoluzione massima di 1.280x1.024 pixels (il processore centrale è un Power PC 603). Il prodotto in mostra non era tuttavia giocabile. Il nome in codice del primo picchiaduro basato sul nuovo hardware è *PF573*. Dal punto di vista grafico, non è sembrato inferiore a *Virtua Fighter 3*. Al momento sono stati presentati solo sei personaggi, provenienti da Giappone, Cina e Corea. Il design dei lottatori si rifà chiaramente a quelli del picchiaduro AM2 e anche i fondali presentano una chiara somiglianza. Straordinari gli effetti di neve nel livello coreano. Come in *Virtua Fighter 3*, anche in *PF573* le condizioni climatiche variano a seconda dei differenti scenari. Gli effetti di luce in tempo reale sono favolosi. Model 3 e Cobra rappresentano lo stato dell'arte del divertimento elettronico, ma per entrambi, i costi di produzione sono altissimi, il che ha conseguenze dirette sul costo delle partite. Si vocifera infatti che una sessione a *PF573* costerà cinque volte tanto rispetto ai normali coin-op. Il rischio è quello di scoraggiare gli utenti... Konami ha inoltre presentato un demo non giocabile di *Racing Jam*, il secondo coin-op basato sulla scheda Cobra. Sequel di *Midnight Run* e *Winning Run*, *Racing Jam* pone il guidatore nel centro del traffico metropolitano. Il dettaglio grafico è sensazionale. Come in *Scud Race*, le auto lasciano segni sull'asfalto e dalla carrozzeria sprizzano scintille ogni volta che si sfiora un ostacolo. Il gas del motore provoca piccole esplosioni. Tutti i modelli di auto di *Racing Jam* sono sportivi: Toyota, Mazda, Subaru e Nissan. Tre differenti percorsi

sono stati inseriti: Tokyo di notte, il classico percorso montano e il circuito *à la Daytona*. Nel primo le auto viaggiano con i fari accesi (modalità assente in *Scud Race*). Gli effetti di illuminazione in tempo reale dimostrano l'eccezionale potere di calcolo della scheda Cobra. *PF573* e *Racing Jam* sono sicuramente i coin-op più attesi del momento. *GTI Club* era presente nello stand Konami, ma nonostante l'ottimo design grafico, il gioco appare già datato, per non dire obsoleto. Altro giro, altra corsa.

Capcom

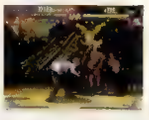
Durante la passata edizione del *Jamma Show*, Capcom aveva introdotto il primo coin-op tridimensionale, *Street Fighter EX*. Ma l'*AOU* segna un'inversione di tendenza. La casa di Osaka torna alle origini e punta su picchiaduro rigorosamente bidimensionali: *Street Fighter 3*, *Vampire Savior* e *Battle Circuit*. Come era lecito attendersi, sia *Vampire Savior* (basato sulla scheda CPS II, ma completo solo al 65%) sia *Street Fighter 3: New Generation* (CPS III, apparso in sala giochi il 28 febbraio) hanno entusiasmato il pubblico, ma allo stesso tempo sono rimasti delusi tutti quelli che attendevano titoli tridimensionali. Capcom è stata l'unica ditta a non presentare un solo gioco 3D: scelta "filosofica" oppure incapacità di stare al passo della concorrenza? *Street Fighter 3* include nove nuovi personaggi e ripropone due vecchie conoscenze (Ryu e Ken). Tra le novità segnaliamo un nuovo metodo di bloccaggio e la possibilità di performare una delle tre Super

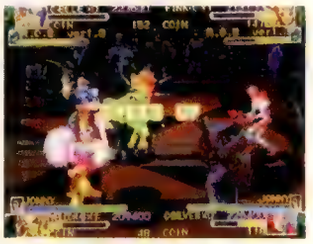


Qui a fianco alcune immagini di Racing Jam, uno dei due giochi sviluppati per la scheda Cobra (Foto in alto).

Mosse disponibili su schermo. *Street Fighter 3* incorpora il meglio di *Street Fighter Alpha 1 & 2* nonché *X-Men vs Street Fighter*. Qualità grafica eccellente: la *summa* dei picchiaduro a incontri. Sebbene la popolarità della saga *Vampire* non sia paragonabile a quella di *Street Fighter*, il successo del beat'em up resta notevole, soprattutto in Giappone. *Vampire Savior* sarà distribuito in Occidente con il titolo di *Darkstalker Jedah's Damnation*. Il nuovo episodio introduce quattro nuovi personaggi che vanno a sommarsi ai quindici incontrati nelle precedenti incarnazioni: Jedah, un lottatore chiave per i futuri sviluppi della serie, Bullets, una giovane ragazza che utilizza armi da fuoco ed è aiutata in combattimento da un cagnolino, Q-Bee, un essere mezza donna mezza ape e Lilisu, l'affascinante sorella di Morrigan. Mancano Phobos, Pairon e Donovan. Il sistema delle barre energetiche non ha subito modifiche significative. Il *combo system* invece è stato reso più intuitivo, ma non meno spettacolare. *Vampire Savior* sfrutta al massimo la scheda CPS II. Dal punto di vista cosmetico, sembra difficile distinguere il prodotto dai titoli sviluppati su CPS III, ma per quanto concerne le animazioni, le differenze sono palesi. La fluidità dei movimenti su CPS III appare molto più convincente rispetto a quella dei prodotti della generazione precedente. *Battle Circuit* (CPS II) è l'unica sorpresa Capcom. Si tratta di un classico beat'em up a scorrimento. Quattro personaggi - selezionabili da un menu di cinque - possono giocare contemporaneamente su schermo. L'azione si svolge in un mondo cibernetico e i lottatori sono androidi. La grafica è convincente anche se omologabile agli altri picchiaduro Capcom. Tra un livello e l'altro è possibile acquistare nuove tecniche di combattimento in un negozio virtuale, innovazione che è al tempo stesso una citazione da vecchi classici Capcom come *Forgotten*

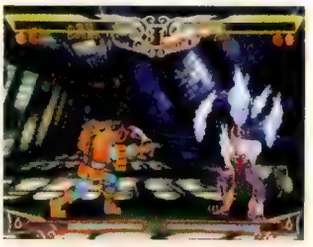
Street Fighter 3





Battle Circuit

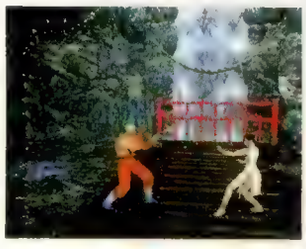
Worlds. *Battle Circuit* include sette livelli e rappresenta l'evoluzione diretta di *Captain Commando* e *Final Fight*. Stranamente Capcom non ha annunciato nessuna nuova console, eheheheh...



Vampire Savior

Namco

Tekken 3 costituiva la grande attrazione dello stand Namco. *Tekken 3* si basa sulla nuova piattaforma System 12, che altro non è che un System 11 upgradato. E' noto che le prestazioni di System 12 sono del 50% superiori a quelle del primo. La superiore capacità ha consentito ai programmatori Namco di gestire i fondali tridimensionali. Ritroviamo sei personaggi, invecchiati di vent'anni, a cui si aggiungono quattro nuovi lottatori. Il controllo è immediato e intuitivo il che facilita l'effettuazione delle combo. *Tekken 3* è graficamente fantastico (non ai livelli di *Virtua Fighter 3* comunque), ma non si distingue significativamente dal suo predecessore a livello di meccanica. Interrogati a propo-

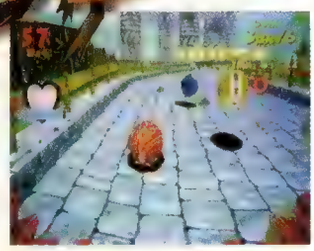


PF573, *testa a testa con* Virtua Fighter 3...

sito della futura conversione PlayStation, i programmatori Namco hanno assicurato estrema fedeltà all'originale. Circa la voce di corridoio relativa all'*upgrade* PlayStation, non abbiamo avuto conferme né smentite ufficiali. E' probabile che Namco rilascerà informazioni precise in occasione del *Tokyo Toy Show* di aprile. Nessuna novità circa le prestazioni di System 33, la *board* che dovrebbe rimpiazzare System 22, che ha quasi tre anni alle spalle.

Tra le novità segnaliamo ***Pocket Racer***, uno *spin-off* di ***Ridge Racer*** montato su un cabinato di dimensioni ridotte che può essere installato all'esterno dei negozi, a fianco delle vetrine. Forse non tutti sanno che nel quartiere di Akihabara, a Tokyo, i coin-op sono collocati addirittura sui marciapiedi delle strade! In ***Pocket Racer*** il giocatore ha la possibilità di scegliere veicoli colorati e pilotare tre differenti tracciati, ripresi direttamente da ***Ridge Racer*** e il primo di ***Ridge Racer Revolution***. L'unica vera innovazione riguarda le vetture, il cui design è bizzarro quanto quello di ***Motor Toon GP***. La cosa assurda è che la vettura non ha né freno né cambio: c'è solo il pedale dell'acceleratore! La versione *SD* (*Super Deformed*) di ***Ridge Racer*** si basa su System 11 e ha costi di produzione bassissimi, ma d'altra parte è stata pensata per un pubblico infantile. Un secondo gioco di corsa presentato durante l'*AOU* è ***Armadillo Racing*** che ha come protagonista il peculiare animale. Il metodo di controllo consiste in una track ball. Il gioco, in sé abbastanza idiota, è divertentissimo se giocato in quattro contemporaneamente. Sono state inserite due differenti modalità di gioco: gara di velocità e ad ostacoli. ***Armadillo Racer*** è uno dei titoli più originali tra tutti quelli presentati a Tokyo. Dal punto di vista cosmetico, il gioco sfrutta la potenza della scheda System Super 22 (la medesima di ***Air Combat 22***). Namco ha inoltre riproposto ***Apine Racer 2*** per la seconda volta dopo il *Jamma Show*, nonché una serie di strane attrazioni destinate ai parchi a tema. Una consiste nel pilotare una strana bicicletta per performare giri a 360° in una griglia metallica! In un'altra il giocatore deve pilotare una sorta di carrarmato e sfidare altri avversari in un'arena di medie dimensioni. Scopo del gioco: colpire particolari bersagli con palle di gomma sparate

POCKET RACER, *IN PRATICA* RIDGE RACER SUPER DEFORMED...



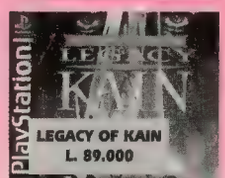
ARMADILLO RACING

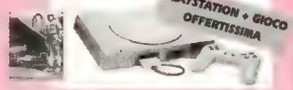
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.42 ▪ Fax 011/606.89.85

Amici del Gioco
CORSO ROMA 48 - 10024 MONCALIERI

Veniteci a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri (Torino), in corso Roma, 48

ULTRA 64
EUROPEO
a L. 399.000





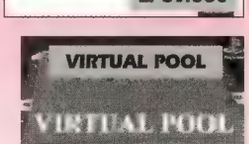
PLAYSTATION

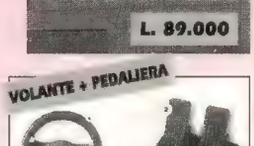
IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA	F 1 L. 89.000	NHL '97 L. 89.000
ACC JOYPAD PAL L. 59.900		FADE TO BLACK L. 89.000	NIGHTMARE CREATURES TELEFONARE
ACC LINK CABLE PAL L. 49.000		FIFA '97 L. 89.000	OLIMPIC GAMES L. 69.000
ACC MEMORY CARD PAL L. 49.000		FIFA SOCCER 96 L. 59.000	ON SIDE DISPONIBILE
ACC MOUSE PAL L. 69.900		FIRO & CLOUD L. 79.000	PANDEMONIUM L. 89.000
ADIDAS POWER SPORT SOCCER L. 79.000		GUNSHIP 2000 L. 89.000	PLAYER MANAGER II L. 95.000
AGILE WARRIOR F. 111X L. 89.000		HEXEN L. 89.000	PORSCHE CHALLANGE L. 79.000
AIR COMBAT L. 89.000		INT. ADIDAS SOCCER 2 L. 89.000	PROJECT OVERKILL L. 75.000
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL) L. 89.000		INT. POWER SOCCER L. 92.000	PROJECT X 2 TELEFONARE
BROKEN SWORD L. 89.000		INT. SUPER STAR SOCCER TELEFONARE	RAGE RACER L. 89.000
BUBSY 3D TELEFONARE		IRON & BLOOD L. 69.000	RAVE RACE (JAP) L. 129.000
BUST A MOVE 2 L. 79.000		K1 LEGEND KICK BOXING TELEFONARE	RAYMAN L. 79.000
CARNAGE HEART TELEFONARE		KING OF FIGHTER TELEFONARE	RESIDENT EVIL II (JAP) L. 89.000
CHESSMASTER 3D L. 72.000		KRAZI IVAN L. 89.000	RETURN TO ZORK TELEFONARE
CHRONICLES OF SWORD L. 79.000		LOMAX L. 89.000	RIDGE RACER L. 39.000
COMMAND 2 CONQUER L. 89.000		MADDEN '97 TELEFONARE	RIDGE RACER REVOLUTION L. 89.000
CRASH BANDICOOT L. 79.000		MEGAMAN X3 TELEFONARE	ROAD RAGE TELEFONARE
CREATURES TELEFONARE		MICROMACHINE 3D OFFERTISSIMA	ROBOTRON X TELEFONARE
DARK FORCE L. 89.000		MONSTER TRUCK L. 85.000	ROCKMAN 8 L. 79.000
DESTRUCTION DERBY 2 L. 89.000		MORTAL KOMBAT 3 L. 69.000	SAMURAI SHOWDOWN L. 79.000
DIE HARD TRYLOGY L. 89.000		MORTAL KOMBAT TRYLOGY L. 89.000	SENTIENT L. 92.000
DISCWORLD L. 89.000		MOTO CROSS TELEFONARE	SIM CITY 2000 L. 92.000
DISTRUPTOR L. 92.000		MOTOR TOON GP 2 L. 85.000	SOUL EDGE (JAP) L. 129.000
DOOM L. 69.000		MYST L. 89.000	SOUL BLADE L. 89.000
DRAGON HEART L. 92.000		NAMCO MUSEUM VOL. 1 OFFERTA	SOVIET STRIKE L. 89.000
DUKE NUKE 3D TELEFONARE		NBA LIVE '96 L. 69.000	SPOOT GOES TO HOLLYWOOD L. 79.000
EXTREME GAME L. 89.000		NBA LIVE '97 L. 85.000	STAR GLADIATOR L. 89.000
EXTREME GAME 2 L. 79.000		NFL QUATERBACK 97 TELEFONARE	STREET FIGHTER ALPHA 2 L. 89.000

STREET FIGHTER	L. 69.000
SUI KODEN	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 39.000
TEMPEST X	TELEFONARE
THE CROW: CITY OF ANGELS	L. 92.000
THE NEED FOR SPEED II	TELEFONARE
THEME PARK	L. 89.000
TILT	L. 89.000
TOBAL N. 1	L. 79.000
TOMB RAIDER	L. 89.000
TOP GUN	L. 89.000
TOSHINDEN	L. 39.000
TOSHINDEN 3 JAP	TELEFONARE
TOTAL DRIVING	TELEFONARE
TOTAL NBA	L. 75.000
TOTAL NBA '97	L. 89.000
TRACK & FIELD	L. 79.000
TRUE PINBALL	L. 95.000
TUNNEL B1	L. 89.000
TWISTED METAL 2	L. 85.000
VICTORY BOXING	L. 85.000
VIRTUAL POOL	L. 89.000
WARHAMMER	TELEFONARE
WAR HAWK	L. 69.000
WIPE OUT	L. 39.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.





N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/682.26.42

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

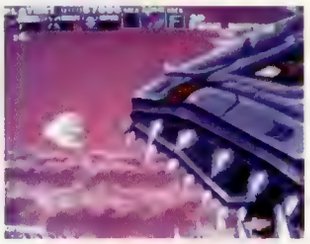
LA NAMCO CYCLE È UNO DEI CABINATI PIÙ ASSURDI CHE CI SIA MAI CAPITATO DI VEDERE IN TUTTA LA NOSTRA VITA...

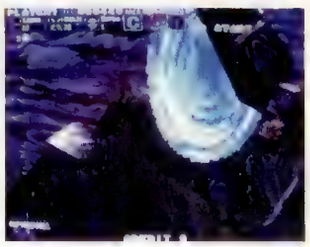
dal cannone del tank. Totalmente demenziale! Per vederle dovremo flippare al mitico *Namco's WonderLand* a Londra.

Taito

Taito ha introdotto una nuova rivoluzionaria scheda arcade. Non è stata rilasciata alcuna informazione circa le esatte specifiche tecniche e non è stato permesso ai giornalisti di scattare foto all'hardware. La nuova board si basa su tre processori *3D/F X* (*Voodoo Graphics chip*) ed è stata soprannominata "*TaitoWolf*". E' in grado di visualizzare circa 1 milione di poligoni al secondo ed è equipaggiata da una serie di effetti speciali "di serie" come nebbia simulata, *Z buffering* e *MIP Mapping*. La scheda include un'interfaccia Jamma, standard a livello arcade. Il primo gioco previsto su TaitoWolf è ***Psychic Force 2***. Taito ha inoltre introdotto l'incredibile ***Darius G*** ("*G*" sta per *Gigantic, Genealty, Genesis, Green Globe*), lo sparatutto dello show. Tra le novità segnaliamo la possibilità di accedere direttamente ad alcune sottozone di gioco. Per esempio, il giocatore può partire dal livello subacqueo, quindi entrare in una zone meandrica ed emergere nella sezione di un altro livello. La progressione non è più lineare, ma *multi-pattern*. La transizione da un'area all'altra è rapida e indolore. Anche il sistema dei boss è stato implementato sensibilmente. Nei precedenti episodi di *Darius* era possibile catturare vascelli avversari e

DENSHA DE GO GO, UN SIMULATORE DI TRENINI...





DARIUS G

usarli contro i nemici. Ora è possibile allineare accanto alla propria navicella un grande numero di jet avversari, creando linee di fuoco davvero spettacolari. Miliardi di power-up e bonus vari. L'uso dei poligoni è pervasivo, come in ***Ray Storm***. ***Densha de Go Go*** (letteralmente "*Andiamo in Treno!*") è invece un'originale simulazione di trenino interamente in 3D. Il giocatore dispone di un pannello di controllo di un trenino virtuale: Scopo del gioco? Dirigere il mezzo ed evitare che faccia la fine del Pendolino. Il capotreno elettronico può controllare la velocità del treno. Alcuni eventi inaspettati - come incidenti sulla linea o guasti agli scambi - rendono il gioco estremamente frenetico e compulsivo. La grafica, interamente poligonale, è davvero suggestiva. Quattro differenti percorsi: uno per i principianti e tre per i più esperti. Taito ha infine presentato un sequel/remake di ***Arkanoid***, intitolato ***Arkanoid Returns***. Tra le principali innovazioni segnaliamo la possibilità di giocare in coppia simultaneamente e

ARKANOID RETURNS

nuovi esilaranti power-up. Già annunciate le conversioni Saturn e PlayStation. ***Magical Date*** è una simulazione poligonale di appuntamenti paragonabile al celebre ***Graduation***. Il giocatore deve riuscire a dare appuntamenti a differenti ragazze. I parametri direttamente modificabili sono vestiti, gusti, situazioni etc. Non entusiasmatevi troppo: non è possibile andare oltre il primo appuntamento...

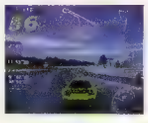
MAGICAL DATE

Il Resto

L'offerta delle case minori non ha brillato né per originalità né per qualità tecnica. E' noto che Sega concede in licenza a Jaleco, Tecmo e Data-East la sua tecnologia (schede Model 2 e Model 3 in testa), il che le consente di recuperare parzialmente i costi di sviluppo. L'unico inconveniente è che i titoli sviluppati su Model 2 dalle terze parti tendono ad essere molto simili tra loro, in quanto le case si limitano a sfruttare le librerie grafiche Sega, anziché tentare soluzioni inedite. ***Dead or Alive*** è l'ennesimo clone di ***Virtua Fighter 2*** e ***Super 24h GT*** è il solito remake di ***Daytona***. Jaleco, questa volta, ha tentato di offrire al pubblico qualcosa di originale con ***Over Rev***, una simulazione di corsa che si svolge nella baia di Tokyo. Il giocatore ha la possibilità di gareggiare nelle vie interne della megalopoli nipponica. Il gioco richiede una notevole destrezza: curve a novanta gradi e numerosi ostacoli rendono la guida estremamente caotica. Il cabinato di ***Over Rev***, al pari di quello di ***Scud Race***, include un sedile inclinabile. Tecmo ha presentato una simulazione di corsa di cavalli intitolata ***Gallop Racer*** (Model 2), interamente poligonale. Data East ha proposto un puzzle game su licenza SNK intitolato ***Magical Drop 3***. Niente di nuovo sotto il sole.

Epilogo

La dicotomia oppositiva 2D contro 3D, bitmap contro poligoni, sembra ormai prossima alla soluzione. Sembrerebbe che il poligono abbia ucciso lo sprite bidimensionale, ma Capcom, ancora una volta, non sembra essere d'accordo. Tuttavia, è rimasta sola nella sua crociata: persino SNK si è convertita al 3D. Sega ha ribadito il ruolo di leader incontrastato nel settore coin-op, ma il vantaggio che aveva accumulato nei confronti degli inseguitori si è ridotto in modo significativo. La superiorità tecnologica di Model 3 è stata messa in discussione dalle nuove schede Konami e Taito. Cobra e TaitoWolf hanno tutte le carte in regola per porre fine all'egemonia Sega, come è già successo in ambito casalingo. La corsa sfrenata alla tecnologia più esasperata, non si è finora dimostrata vincente dal punto di vista economico. Namco lo ha capito perfettamente. Anziché investire tutte le sue risorse nella nuova scheda System 33, ha preferito diversificare la sua offerta presentando giochi concepiti per il pubblico più *mainstream*. Si sta infatti creando una netta frattura tra i puristi sempre più esigenti e i giocatori che non sono interessati a immagini fotorealistiche, ma a del sano divertimento elettronico. Sfruttando tecnologia a basso costo (System 12), Namco ha introdotto una serie di giochini molto semplici e graficamente convenzionali, ma estremamente giocabili. E' la vittoria della filosofia di ***Bubble Bobble***.



OVER REV (JALECO)

- JoyPad ZERO PAD

- Funzioni programmabili:
  Turbo Fire a 3 velocità
  Auto Fire a 3 velocità
  Slow motion a 3 velocità
- Caratteristiche:
  Forma ergonomica
  9 led indicatori funzione
  Tasto di settaggio
  Cavo extra lungo (2.5 metri)
  Pad a 8 direzioni "reali"
- Compatibile Sony PlayStation

- Memory Card 24 MB

- Caratteristiche:
  360 blocchi di salvataggio
  24 memory card in una
  Advanced memory system
  Display Led per visualizzare la memoria disponibile
  Funzione fast format
  Dimensioni compatte: cm 6x4x1,5
- Compatibile Sony PlayStation

Distributore per l'Italia

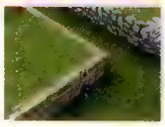
D+ INTERNATIONAL

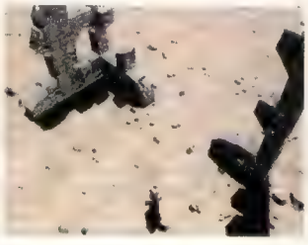
D+ INTERNATIONAL srl
Via Aquileia 35/E
20021 Bollate MI
Tel. 02 38199.200 (15 r.a.)
Fax 02 38199.201 (15 r.a.)

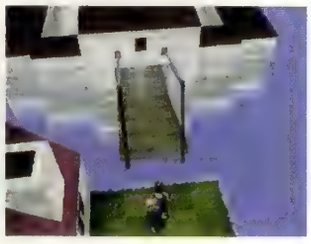
Tobal 2

A meno di un mese dalla commercializzazione di *Tobal #2* in Giappone, siamo in grado di rivelarvi nuovi interessanti elementi dell'atteso picchiaduro di Dream Factory. Sul numero scorso abbiamo descritto il nuovo sistema di combattimento e i nuovi personaggi. Ora tratteremo l'ampliato Quest Mode, l'originale elemento fantasy sperimentato col successo nel primo episodio. L'auspicio di Squaresoft è che la commistione tra la componente di combattimento puro e la dimensione fantasy segnerà una svolta decisiva nel settore dei picchiaduro tridimensionali, la cui evoluzione spesso riguarda elementi marginali come il numero di colori su schermo o il design dei personaggi. Chi ha giocato al primo episodio ricorderà che erano disponibili cinque dungeons sotterranei: Pratica, Episodi 1-3 e il *dungeon* di Udan. ***Tobal #2*** offre una notevole varietà di ambientazioni, tra cui una cittadina, un deserto, una miniera abbandonata e le rovine di una civiltà ormai scomparsa. All'interno di questi scenari, il nostro personaggio dovrà recuperare informazioni e risolvere degli enigmi funzionali alla dinamica del gioco. Nella cittadina, ad esempio, potremo interrogare i personaggi per ottenere qualche dritta circa l'ingresso delle catacombe oppure acquistare oggetti utili. La libertà di movimenti concessa al nostro alter ego elettronico è notevole, tanto che Dream Factory prevede di inserire una mappa selezionabile in qualsiasi momento. Il giocatore può superare ostacoli "naturali" in vario modo: arrampicarsi, saltare, correre. In questa sezione, ***Tobal #2*** si configura come un autentico *action rpg* interamente tridimensionale. Confrontato con i "piatti" *dungeons* del primo episodio, ***Tobal #2*** cerca di simulare un universo ricco di elementi. L'interazione con i fondali riveste un ruolo fondamentale. Il personaggio può scalare muri e azionare meccanismi, ma gli ascensori presenti nel primo episodio sono stati rimpiazzati da semplici scale. Dal punto di vista grafico, i miglioramenti sono evidenti. *Texture mapping* e *Goraud shading* implementano il design del gioco e effetti speciali come trasparenze e nebbie simulate contribuiscono a dare al gioco un'atmosfera del tutto particolare. Tra le altre peculiarità del gioco segnaliamo le animazioni particolarmente fluide (60 frames al secondo) e la compatibilità con il controller analogico Sony.

IL CAMEO DI CHOCOBO E IL RINNOVATO QUEST MODE SONO I TEMI PRINCIPALI DELL'UPDATE SU TOBAL #2.







Titolo	TOBAL 2
Casa	SQUARESOFT
Uscita	25 APRILE
N° Giocatori	1-2
Genere	PICCHIADURO

I PERSONAGGI

I disegni originali di Akira Toriyama (***Dragonball***, ma anche ***Dragon Quest*** e ***Chrono Trigger***) sono serviti da modelli per i grafici di Dream Factory. Agli otto combattenti originali si aggiungono due nuovi lottatori: Chako Yutani, una poliziotta interstellare e Doctor V, un chirurgo desideroso di impossessarsi della Pietra dei Re concessa in premio al vincitore. In totale, vi saranno dieci personaggi attivabili direttamente più due nuovi boss e una serie di personaggi misteriosi (dinosauro, dragone, mago etc.). Chocobo, il personaggio della saga di *Final Fantasy* più popolare, sarà presente anche in ***Tobal #2*** e si vocifera che sarà attivabile attraverso un cheat mode. Mitico.

CHUJI WU

Killer a sangue freddo che ha un unico obiettivo: uccidere Gren.

EPON

Torna a combattere per salvare l'onore del padre.

OLIEMS

Il lottatore del Kientuck.

FEI PUSU & HOM

Il vecchio maestro e il suo assistente cibernetico.

ILI GOGA

Combatte per la gloria e per farsi bello di fronte alla sua ragazza.

MARY IVONSKAYA

Combatte per salvare la sua famiglia.

GREN KUTS

Il belloccio della situazione.

MUFU

Enigmatico alieno proveniente dal Pianeta Julung

CHAKO YUTANI

Agente speciale innamorata persa di Gren.

DOCTOR V

Un gigante seguace di Ippocrate.

SPEDIZIONE GRATUITA
Per ogni acquisto PSX

SONY PSX PAL
CAVO SCART
JOY PAD ORIGINALE
CAVO LINK
MEMORY CARD
MULTY TAP
CRASH BANDICOOT
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
RESIDENT EVIL
FINAL DOOM
ANDRETTI RACING
STREET F.ALPHA 2
KING OF F. 95

PROJECT OVERKILL
BUBBLE BOBBLE
BUST A MOVE 2
FORMULA 1
INDEPENDENCE DAY
RIDGE RACER REV.
ADIDAS P.SOCCER
NEED FOR SPEED
INT TRACK E FIELD
ALIEN TRILOGY
WIPEOUT 2097

D. DERBY 2
TOTAL NBA
RAYMAN
M.K. TRILOGY
TOMB RAIDER
MOTOR T.GP2
SUPER S. RACER
FADE TO BLACK
SOVIET STRIKE
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

WINNING ELEVEN 2
TENKA
FIFA 97
COMMAND AND CONQUER
MOTOCROSS
ON SIDE
SCORCHER
SPOT G. TO HOLLIWOOD
DISRUPTOR
BLAST CHAMBER
STAR GLADIATOR

BROKEN SWORD
PANDEMONIUM
TWISTED METAL 2
NBA EXTREME
EXTREME GAMES 2
SAMURAI SHOWDOWN
DARKSTALKER
RAGE RACER
PENNY RACER
SENNA KART DUEL
NASCAR RACING
WARHAMMER

GAMES MANIA

NINTENDO 64

NINTENDO 64
WAVE RACER
W. G. 3D HOCKEY
KILLER INSTICT GOLD
STAR WARS
MARIO KART 64
J LEAGUE FOOTBALL
SCART
PILOTSWING
MARIO 64
M.K. TRILOGY
TUROK
CRUIS'N USA
W. PROJECT
GOLF
JOYPAD

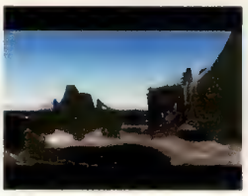
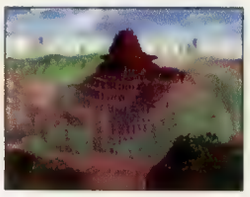
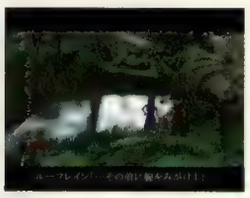
VENDITA DIRETTA
E PER CORRISPONDENZA

06/9111705

CHIAMA PER ORDINI E INFORMAZIONI
GAMES MANIA - VIA CATULLO 32/A
00040 POMEZIA (RM)

LOGO E MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

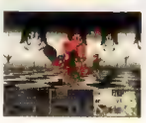
Dai creatori dei migliori sparatutto per MegaDrive arriva un'avventura spettacolare per Sony PlayStation.

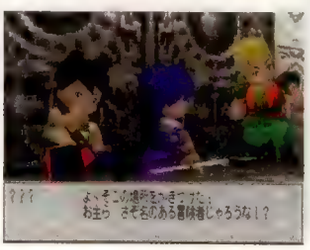




Neorude

L'introduzione sul mercato di *Final Fantasy VII* e l'imminente arrivo di *Final Fantasy Tactics* (vedi Preview), *SagaFrontier*, *Final Fantasy IV* - senza contare il recente *Wild Arms* di Sony e l'ottimo *Suikoden* di Konami - hanno risvegliato da un forzato letargo i cultori degli rpg che fino a poco tempo fa erano costretti a guardare a Sega Saturn per soddisfare inappagate esigenze ludiche.

Se una software house come SquareSoft, tradizionalmente legata alla dimensione fantasy, ha tentato con successo la diversificazione della sua offerta entrando in mercati a lei sconosciuti come i picchiaduro (vedi *Tobal #1* e l'imminente *Tobal #2*), specularmente TecnoSoft, nota per alcuni splendidi sparatutto orizzontali per Sega Megadrive (*ThunderForce*), presenta ora ***Neorude***, un gioco di ruolo sviluppato in esclusiva per Sony PlayStation. ***Neorude*** - che è stato definito dalla stampa specializzata nipponica il primo vero *"Cinematic RPG"* - include tre differenti personaggi, Till, Aria e Rufrain. Till è una guerriera alla *Nausicaa*, Aria è un'esperta in arti magiche e Rufrain è un maestro di arti marziali che assomiglia vagamente a *Conan*. I tre sono alla ricerca della misteriosa cittadina di Neorude, edificata da una civiltà molto avanzata tecnologicamente ma misteriosamente scomparsa nel nulla (vedi *Il Mistero della Pietra Azzurra*). Dal punto di vista grafico, il gioco si rifà a ***Final Fantasy VII***: i personaggi e i fondali sono interamente tridimensionali. Le texture sono di buona qualità e sono rifinite da effetti di ombreggiatura Goraud. I vari momenti dell'avventura sono punteggiati da filmati in Computer Grafica davvero spettacolari. I programmatori di ***Neorude*** non nascondono di essersi ispirati a *Laputa*, uno dei capolavori animati di Miyazaki. La dinamica ludica è suddivisa in tre momenti fondamentali: ricerca, soluzione di enigmi, combattimenti. Nello *story mode*, il personaggio si muove in tempo reale e l'azione è ripresa attraverso una macchina da presa virtuale, come in ***OverBlood***. Al pari di ***Zelda***, ***Neorude*** offre un'azione intensa, ma la soluzione di puzzle ed enigmi rappresenta una componente determinante del gameplay. Il *battle mode* si richiama in modo palese a quello del best-seller ***Wild Arms***: ogni azione (attacco, corsa, magia etc.) va performata attraverso un determinato comando. A livello di gameplay, segnaliamo la possibilità di allestire un party di quattro personaggi, ciascuno dei quali caratterizzato da speciali abilità. ***Neorude*** dovrebbe includere una serie di finali differenti e da una trama multi-itinerario.





Titolo	NEORUDE
Casa	TECNOSOFT
Uscita	25 APRILE
N° Giocatori	1
Genere	GIOCO DI RUOLO

Softmania

Console & Computer Fan

Sony PLAYSTATION Center

PLay It!

SOLO £299.000

DISPONILI:

BioHazard II • BushidoBlade
TimeCrisis + Gun
AceCombat II
Dracula X • Xevious 3D
RayMan II • Pitfall 3D
Total NBA'97

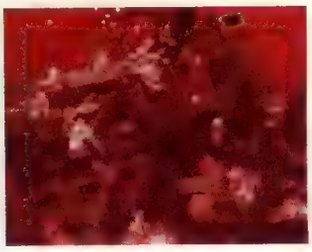
Tutte le novità per la tua PSX-PAL a £ 89.000

- Vendita per corrispondenza
- Vasto assortimento accessori & games
- Ultime novità in anteprima & prezzi incredibili

Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)

http://www.quasar.com/softmania

Final Fantasy Tactics



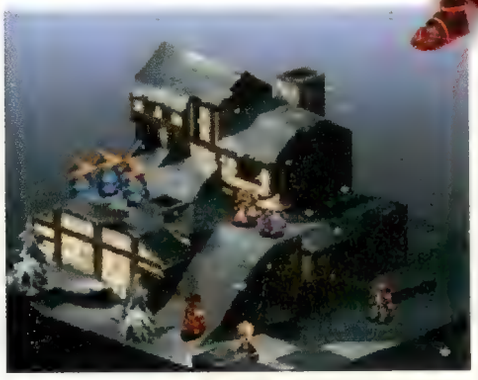
Dopo aver ribadito la propria posizione di assoluta egemonia nel settore dei giochi di ruolo con l'eccellente *Final Fantasy VII* (recensito sul numero scorso di Super PlayStation Console), SquareSoft si avvia ad introdurre sul mercato l'atteso *Final Fantasy Tactics*, il suo primo *simulation rpg* a 32-bit. Questo genere - relativamente poco conosciuto in Occidente - è invece molto popolare in Giappone. *Final Fantasy Tactics* si pone come diretto antagonista di simulazioni di successo come *Wild Arms*, *Ogre Battle* e *Super Robot Taisen*, ormai assurti allo status di cult-game. Le credenziali del nuovo titolo sono davvero ragguardevoli.

Final Fantasy Tactics è stato creato dal geniale Yasumi Matsuno, già autore degli splendidi *Tactics Ogre* e *Densetsu no Ogre Battle*. La sua presenza garantisce un intreccio dall'eccezionale fascino e dalla particolare complessità, comune denominatore delle sue bizzarre opere.

Anche la meccanica di gioco e il *Battle System* portano la firma di due personaggi noti dagli estimatori dei giochi di ruolo. Il primo è Hironobu Sakaguchi, vice presidente di SquareSoft nonché ideatore della saga di *Final Fantasy*. Il secondo è Hironori Itoh, sviluppatore dell'*active battle system*, il sistema di combattimento che ha contraddistinto la serie di *Final Fantasy* a partire dal quarto episodio.

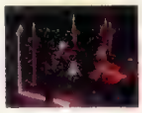
Considerando l'esperienza di Square nel settore dei giochi di strategia (vedi gli interessanti *Front Mission*, *Gun Hazard* e *Bahamut Lagoon*, pubblicati per Super Famicom), *Final Fantasy Tactics* ha tutte le carte in regola per diventare un nuovo best-seller a 32-bit.

FORSE NON TUTTI SANNO CHE IL TITOLO PROVVISORIO DI BAHMUT LAGOON *(SFC)* ERA PROPRIO FINAL FANTASY TACTICS...



La storia ideata da Matsuno è avvincente e originale. *Final Fantasy Tactics* ci trasporta nel Regno di Yvalice, duramente provato da un violento conflitto scatenato dalla corsa per la successione al trono. Le due principali forze in campo sono guidate rispettivamente dal Principe Largue, fratello maggiore dell'imperatrice e dal Principe Golthana, fratello dell'imperatore. Prevedibilmente le principali casate nobili si sono schierate con una delle due fazioni, diffondendo l'intero conflitto fino alle propaggini dell'impero. La guerra fratricida è proseguita per un intero decennio, provocando morte e distruzione, fino a quando un valoroso condottiero di nome Dilyta riesce a porre fine al massacro, divenendo il nuovo imperatore di Yvalice. Dietro le eroiche gesta del prode Dilyta si cela un giovane guerriero le cui azioni intrepide sono state oscurate dal neo-imperatore, suo amico d'infanzia. Sarà attraverso gli occhi del piccolo Ramsa che noi rivivremo il conflitto di successione, la cosiddetta Guerra dei Leoni, e scopriremo quale segreto si nasconde dietro la scalata al potere di Dilyta. Un piccolo indizio a riguardo ci è già stato fornito dalla Square rivelando che grande importanza nella storia avrà il ritrovamento di ventidue pietre preziose, le Zodiac Stones. Questi cristalli dallo straordinario quanto misterioso potere taumaturgico sono stati utilizzati un tempo da ventidue eroi, gli Zodiac Braves, per sconfiggere un demone che minacciava la stabilità del Regno. Il ruolo delle Pietre dello Zodiaco all'interno del gioco non è stato ancora chiarito. Prevediamo, tuttavia, che verranno utilizzate in modo analogo alle Summon Stones e alle Materia apparse nei precedenti *Final Fantasy*.

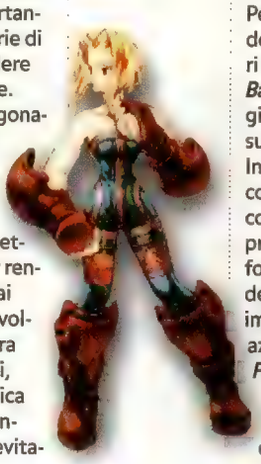
Dal momento che *Final Fantasy Tactics* è un gioco prettamente strategico, il sistema di battaglia costituisce uno degli elementi chiave del gioco. L'*Active Battle System* utilizzato nei precedenti *Final Fantasy* è ovviamente inadeguato a un *simulation rpg* perché concepito per un gioco di ruolo classico. Per questo motivo si è deciso di sviluppare una nuova interfaccia di combattimento che includa le caratteristiche migliori della precedente aggiungendo ad esse nuovi elementi strategici tipici dei simulation game. Il risultato è il *Charge Time Battle System* che segna il passaggio dal sistema di battaglia tridimensionale dei precedenti *Final Fantasy* (2D più *time gauge*) ad una nuova interfaccia quadridimensionale. Viene conservato quindi il fattore tempo che consente di combattere battaglie in *real time* più frenetiche ed emozionanti di quelle ottenibili dal classico quanto noioso sistema a turni. Come nell'*ATB*, l'intero combattimento è regolamentato dalle *Wait Time Gauge* che indicano il tempo necessario ad un'unità per completare la propria mossa. Rispetto al vecchio sistema si segnala l'introduzione di un nuovo elemento a carattere strategico. Oltre alle caratteristiche del personaggio risulta determinante il tipo di azione da performare. Può capitare quindi che un ninja riesca a realizzare tre attacchi semplici nel medesimo tempo concesso ad un mago per completare un solo potente incantesimo. Ne

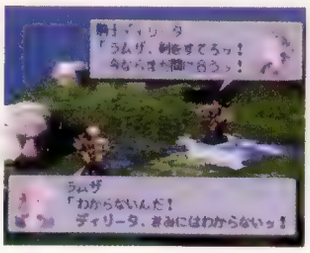


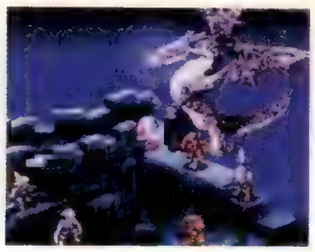
Titolo : LIFEFORCE TENKA
Casa : PSYGNOSIS
Uscita : IMMINENTE
N° Giocatori: 1
Genere : SPARATUTTO

consegue che ogni attacco dovrà essere ponderato con attenzione per evitare che tutti i propri uomini vengano sconfitti mentre - inerti - attendono il momento per effettuare la loro mossa più devastante.
L'innovazione più evidente nel *Charge Battle System* è però l'introduzione di un campo di battaglia isometrico tridimensionale dove condizioni meteorologiche, caratteristiche del terreno e la sua posizione nello spazio influiscono direttamente sui movimenti e sulle azioni dei personaggi. L'osservazione del campo di battaglia riveste quindi un ruolo di grande importanza. Sono disponibili una serie di opzioni concepite per rendere per immediata l'operazione.
L'utilizzo della grafica poligonale consente di osservare il terreno di gioco da ogni direzione e mediante una comoda funzione di zoom è possibile visualizzare in dettaglio le nostre truppe. Per rendere il gioco adatto anche ai non esperti l'area in cui si svolgono le battaglie non supera l'ampiezza di 16x16 blocchi, piccola ma non claustrofobica considerando che può estendersi anche in altezza. Per evitare bruschi cambi di visualizzazione che rallenterebbero l'azione di gioco anche le fasi di dialogo utilizzeranno questo tipo di interfaccia consentendo così un passaggio dal momento più avventuroso ai combattimenti in modo sistematico e naturale.
Per ciò che concerne l'utilizzo degli incantesimi gli sviluppatori hanno tratto ispirazione da ***Bahamut Lagoon*** permettendo al giocatore di lanciare magie sia su persone che su aree di gioco. In ***BL*** era addirittura possibile congelare tratti di fiume per consentire il passaggio delle proprie truppe o incendiare foreste per bloccare l'avanzata del nemico. E' quindi plausibile immaginare l'introduzione di azioni simili anche in ***Final Fantasy Tactics***.
Segnaliamo infine le specializzazioni e le abilità, introdotte per la prima volta rispettivamente nel quarto e quinto capitolo della saga. Come nei precedenti episodi, ogni personaggio può specializzarsi in varie classi dal numero predefinito in modo da incrementare la sua flessibilità durante il combattimento. Ogni specializzazione comporta inoltre l'assunzione di differenti abilità, le cui caratteristiche dipendono dai *Job Point* guadagnati durante il combattimento. Vi sono un totale di quattrocento abilità combinabili tra loro che variano dalla possibilità di schivare attacchi all'amplificazione delle caratteristiche del personaggio.

L'INTERA BATTAGLIA SI SVOLGE IN TEMPO REALE A VANTAGGIO DELLA SPETTACOLARITÀ.







La Simulazione Definitiva

Final Fantasy Tactics è sicuramente destinato - come è successo per ***Final Fantasy VII*** - a diventare il nuovo termine di paragone per tutti i titoli di questo genere che appariranno in futuro. Nessun titolo similare disponibili sul mercato può vantare un tale dettaglio grafico animato a più di 60 *frames* al secondo. Dalle poche informazioni giunte a riguardo, anche dal punto di vista musicale questo gioco risulterà impeccabile come da tradizione Square.
Va infine sottolineato che la meccanica i gioco, resa più frenetica dal *real time*, rende obsoleti la maggior parte dei simulation rpg giapponesi usciti fino ad ora. Numerose innovazioni quindi, ma anche svariati elementi di gioco già lungamente sperimentati negli scorsi Final Fantasy e un mondo in cui svolgere la storia già conosciuto e apprezzato da un ampia fascia di pubblico. Con queste premesse non ci si può attendere che un capolavoro, l'ennesimo, targato Square.

CHANGE GAMES

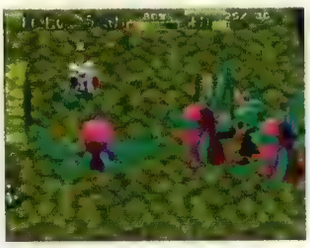
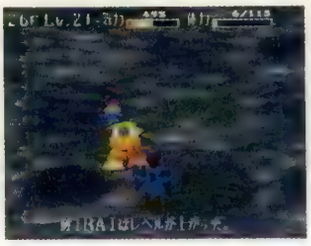
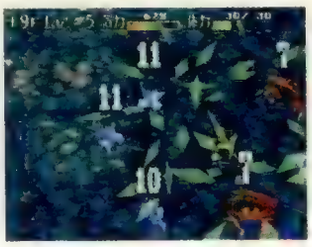
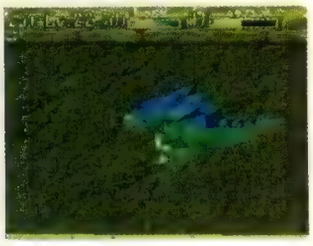
IL PRIMO PUNTO DI SCAMBIO PER GIOCHI PLAYSTATION

Ti piacerebbe scambiare i giochi che possiedi con altri in modo economico?
Vuoi divertirti con titoli a te nuovi senza spendere un capitale?
Sei stanco di vedere i tuoi giochi usati permutati per poche lire?

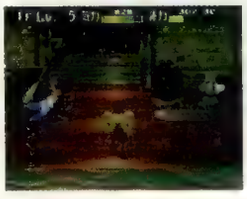
Se la tua risposta è si!
VIENI A TROVARCI O CONTATTACI

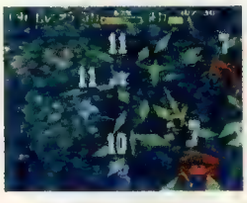
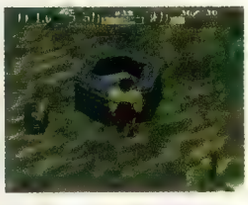
Ti aspettiamo dal lunedì al sabato
dalle ore 15:00 alle ore 19:30
in Via ALESSI, 12 - Ang. Via G. D' Annunzio - (MI) - Tel. 02 - 58.11.23.84

Sviluppato da Mirai Soft, Treasure Gear è un gioco di ruolo interamente tridimensionale previsto per la fine di maggio.

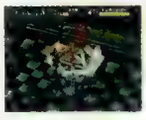
Treasure Gear

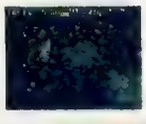


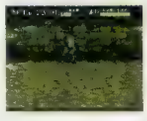



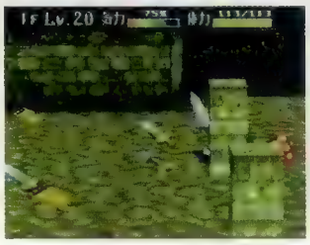
Se in occidente simulazioni di guida e picchiaduro a dominano le classifiche di vendita, in Giappone sono i giochi di ruolo a fare la parte del leone. L'inarrestabile declino di Super Famicom e PC Engine Duo ha spinto i più importanti sviluppatori nipponici a cercare un'altra piattaforma sulla quale sviluppare i loro capolavori. Se all'inizio Saturn sembrava destinato a diventare LA console degli RPG, ormai appare chiaro che PlayStation è la piattaforma che beneficerà del maggior numero di adattamenti fantasy.

Dopo SquareSoft e Enix, infatti, una serie di case minori hanno annunciato il loro supporto al 32-bit Sony e tra queste svetta la ADK, nota al pubblico occidentale per la pubblicazione di alcuni picchiaduro per Neo Geo. *Treasure Gear*, questo il titolo del loro primo progetto, è stato sviluppato da Mirai Soft ed è uno dei pochi giochi di ruolo interamente poligonali concepito per PlayStation. Al contrario di *Final Fantasy VII* nel quale le fasi di ricerca sono realizzate con grafica bidimensionale (pseudo 3D), *Treausre Gear* vanta un'interfaccia visuale completamente tridimensionale. La meccanica di gioco è tradizionale: non mancano menu a scorrimento per magie e incantesimi o personaggi non giocabili che vanno interrogati per ottenere preziose informazioni. In questo senso, *Treasure Gear* prende a prestito qualche idea da *OverBlood*. Al pari di *Final Fantasy VII*, le fasi di combattimento saranno in 3D. Ma il sistema di combattimento non è a turni: tutti gli scontri avverranno in tempo reale, il che va chiaramente a vantaggio della spettacolarità dell'azione. Il nostro personaggio incontrerà una serie di mostri all'interno di labirinti e dungeons. Il *character design* non è dei più sofisticati in circolazione (quello di *NeoRude* di Tecnosoft, per esempio, è decisamente più suggestivo) e i poligoni appaiono un po' rozzi, ma d'altra parte mancano ancora diverse settimane prima della commercializzazione del gioco. Il protagonista dell'avventura è un giovane guerriero alla ricerca dell'"Olio della Vita", un magico unguento capace di curare il mortale malanno che affligge la sua amata. In conclusione, *Treasure Gear* è un rpg classico con una interessante interfaccia grafica in 3D e rappresenta un *divertissement* all'interno della softeca fantasy PlayStation.





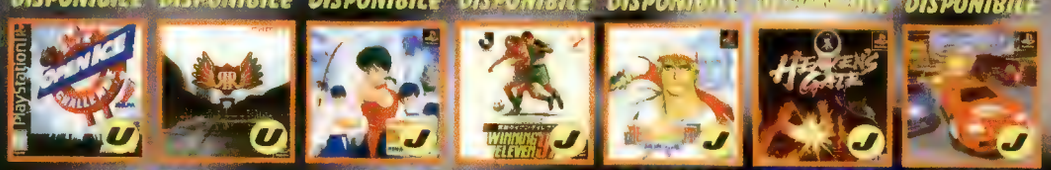




Titolo : Treasure Gear
Casa : ADK/Mirai Soft
Uscita : 23 Maggio
N° Giocatori : 1
Genere : Gioco di Ruolo

ATLANTIDE

VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA



PLAYSTATION
EUROPEA
LIRE 299.000

TELEFONO
0362/238.148

FAX
0362/320.801

E-MAIL
theshop@tin.it

LISTINI PER RIVENDITORI

NOVITA' OGNI SETTIMANA

RIPARAZIONI & MODIFICHE

VASTISSIMO ASSORTIMENTO

NINTENDO 64

PlayStation

SEGA SATURN

CD ROM

J =JAPAN U =USA - PREZZI IVA COMPRESA - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SEREGNO (MI)

Tales of Destiny

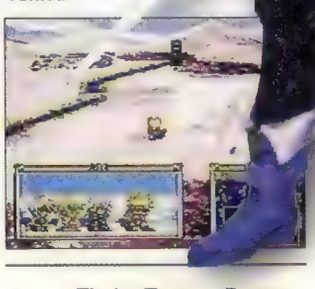
DA TALES OF DESTINY NON CI SI PUÒ CHE ASPETTARE GRANDI COSE, LA NAMCO DIFFICILMENTE SBAGLIA.

Se fino a pochi mesi fa, le software house privilegiavano Saturn rispetto a PlayStation come piattaforma sulla quale realizzare giochi di ruolo, a partire dalla fine del '96 - grazie anche alla ingegnosa operazione di marketing di Square per *Final Fantasy VII* - stiamo assistendo a una radicale inversione di tendenza. La produzione dei third party Sony ora abbonda di RPG tra i quali spiccano nuovi episodi di serie estremamente popolari e che in precedenza avevamo apprezzato su piattaforme come Super Famicom. E' il caso dell'ottimo *Tales of Phantasia*, la cui nuova incarnazione arriva su PlayStation grazie a Namco.

Nel dicembre del '95 l'universo fantasy nintendiano viene sconvolto dall'introduzione di un colossale RPG Namco. Per la prima volta nella storia del sedici bit Nintendo, veniva commercializzato un gioco di ruolo da 48 Mbit: *Tales of Phantasia*. Sebbene la parabola del successo della piattaforme fosse ormai nella fase calanta, il gioco si impose all'attenzione della comunità videoludica come uno dei migliori giochi di ruolo realizzati su una console a 16-bit. I suoi punti di forza erano la perfetta meccanica di gioco, l'originalità dell'intreccio, l'ampiezza del mondo virtuale esplorabile e l'incredibile colonna sonora (indimenticabile l'introduzione interamente cantata!). Giacchè Namco è la casa più rappresentativa dell'intero third party Sony, era plausibile aspettarsi una conversione per Playstation. Non ha sorpreso più di tanto, quindi, l'annuncio del sequel di questo straordinario RPG.

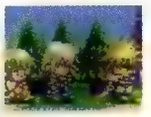
Come per la saga di *Final Fantasy*, anche per *Tales of Destiny* si è tentata la via della diversificazione rispetto agli episodi precedenti, sia dal punto di vista del *plot* sia per quanto concerne l'aspetto tecnico, in modo da offrire un prodotto sempre innovativo ed originale. L'eroe della storia è ora un ragazzo di nome Stan Elron che, mortalmente annoiato dalla routine quotidiana, scopre un antico manoscritto che narra dell'esistenza di misteriose lenti create da un'antica civiltà e dotate di un enorme potere magico. Stan decide di intraprendere un avventuroso viaggio per impossessarsi dei vetrini incantati. Durante il cammino, il nostro eroe incontrerà un vasto numero di personaggi, alcuni amichevoli, altri decisamente ostili.

L'E-LMB SYSTEM AMPLIFICA LA SPETTACOLARITÀ DEI COMBATTIMENTI.



Tales of Destiny è un gioco caratterizzato da una forte componente animista. Gli oggetti hanno caratteristiche antropomorfe, sono "vivi". Uno di questi è Dimros, la spada senziente, o meglio una *swordian*, che influirà in modo significativo sul corso degli eventi videoludici. L'introduzione delle spade "viventi" è uno degli elementi più innovativi delle gioco. Esse si comporteranno come personaggi veri e propri, dialogando con il gruppo e accumulando punti esperienza per poter eseguire attacchi sempre più devastanti. Se a prima vista *Tales of Destiny* appare un semplice RPG bidimensionale, la meccanica di gioco presenta diverse novità. Di queste la più rilevante è sicuramente l'evoluzione della popolare interfaccia di combattimento incontrata nel precedente episodio e ora chiamata *E-LMB System*. Finalizzata ad accrescere la spettacolarità dei combattimenti, l'*E-LMB System* privilegia l'aspetto grafico senza tuttavia sacrificare la componente meccanica degli scontri, che resta flessibile ed immediato. Particolarmente innovativo è anche il modo in cui vengono gestiti i movimenti sul terreno di gioco. Grazie alla *Global Sphere Map* i personaggi si muovono su una mappa poligonale sulla quale rilievi e città sono visualizzati attraverso un prospettiva particolarmente realistica. Il *GSM* include inoltre una particolare finestra di gioco, la *Active Party Window*, che consente di visualizzare l'intero gruppo di personaggi durante gli spostamenti sul terreno di gioco poligonale.

Come d'abitudine nella realizzazione di RPG di qualità, il *character design* dei personaggi è stato affidato a un autore di spicco dell'animazione giapponese. In questo caso, la celebre illustratrice Mutsumi Inomata (*Utsunomiko, The Weathering Continent*) si è occupata direttamente della caratterizzazione dei protagonisti. Le splendide animazioni in FMV che accompagnano il gioco sono state invece realizzate dagli autori delle spettacolari introduzioni di ***Tekken 2*** e ***SoulEdge***. In questi ultimi anni Namco è sempre riuscita ad imporsi sulle altre software house nei principali generi ludici (picchiaduro, simulazioni di corsa etc.). Da ***Tales of Destiny*** non ci si può che attendere quindi un RPG dall'elevata qualità tecnica e dall'incredibile profondità. In altre parole: Square, comincia a tremare...



Titolo : TALES OF DESTINY
Casa : NAMCO
Uscita : FINE '97
N° Giocatori : 1
Genere : GIOCO DI RUOLO

CENTRO SPECIALIZZATO
VIDEOGAMES,
MODELLISMO
E GIAPPONESERIE

VENDITA PER
CORRISPONDENZA

ORDINA AL
0541/786496
FAX 0541/786621
06/56339373
FAX 06/56341133

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621
00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

CONSOLE

Nintendo 64 Jap+Game+Scart	L. 570000
Sony Playstation Jap	L. 399000
Sony Playstation Euro Univ.	L. 449000
Sega Saturn Jap + Game	L. 449000
Super Famicom	L. 250000
S. Nes Scart U.S.A.	L. 190000
Super Nintendo + 5 Giochi	L. 250000
Mega Drive II Jap Pal	L. 189000
Game Gear Color + 2 Game	L. 240000
Game Boy + Game	L. 119000
Game Boy Pocket + Game	L. 139000

NINTENDO 64

Cruising USA	L. 140000
Hang Time	L. 140000
Mario Kart USA	L. 189000
Mario Kart 64 + Joy Pad	L. 230000
Saint Andrews (Golf)	L. 175000
Star Wars	L. 195000
Super Mario 64	L. 165000
Wave Racer	L. 165000
J. League	L. 195000
Turok	L. 195000
Doom 64	L. 195000
Fifa 64	L. 195000
Golden Eye 007	L. 195000
Blast Corps	L. 125000
Doraemon	L. 175000

NEWS NINTENDO 64

Doom - Golden Eye
J League Live - Rev Limit
Uman - Grand Prix - Star Fox

MEGA DRIVE

Dragon Ball Z	L. 70000
FIFA Soccer '97	L. 70000
Lion King 2	L. 70000
I.S. Star Soccer De Luxe	L. 119000
Micro Machine Military	L. 129000
Mortal Kombat Ultimate	L. 65000
Pinocchio	L. 119000
Sonic 3D Blast	L. 119000
Story of Thor	L. 129000
Stret Racer	L. 79000
Time Killers	L. 95000
Virtual Fighters 2	L. 119000

PSX JAP

Bastard	L. 139000
Bushido Blade	L. 149000
Destruction Derby 2	L. 139000
Distruptor	L. 109000
Final Fantasy VII	L. 179000
Macross Digital Mission UF-X	L. 149000
Rage Racer	L. 159000
Raider	L. 149000
Ray Storm	L. 139000
Ranma 1/2	L. 139000
Racing Groovy	L. 139000
Street Fighter Zero 2	L. 139000
Soul Edge	L. 139000
Super Puzzle Fighter II	L. 149000
Suikoden	L. 129000
Toshinden 3	L. 139000
Toge Max	L. 119000
Wing Over	L. 149000

Vasto assortimento di giochi europei per Playstation e Saturn

TELEFONATECI!!

SATURN JAP

Die Hard Arcade	L. 119000
Elevator Action Return	L. 119000
Enemy Zero	L. 139000
Fighters Megamix	L. 109000
Fatal Fury Real Bout	L. 139000
Leinos II	L. 119000
King of Fighters 96	L. 159000
K1 Fighting Illusion	L. 119000
Manx TT	L. 119000
Over Drivin	L. 99000
Star Figther 3000	L. 99000
Street Racer	L. 99000
Samurai Showdow III	L. 109000
Super Puzzle Figther II	L. 109000
Sonic 3D	L. 129000
Ultraman	L. 139000
Victory Goal 97	L. 119000
Virtual On	L. 109000
Virtua Cop 2	L. 99000

MESE DEL SATURN
OFFERTISSIME
TITOLI A PARTIRE
DA L. 50.000

NEWS PSX

Time Crisis
Bio Hazard 2
Psychic Force
Tekken 3

NEWS SATURN

Bio Hazard
Gundam Mobile Suite
Sidestory 3
Grandia - Macross
Virtua Fighter 3

NOVITÀ

GIOCHI PER PC

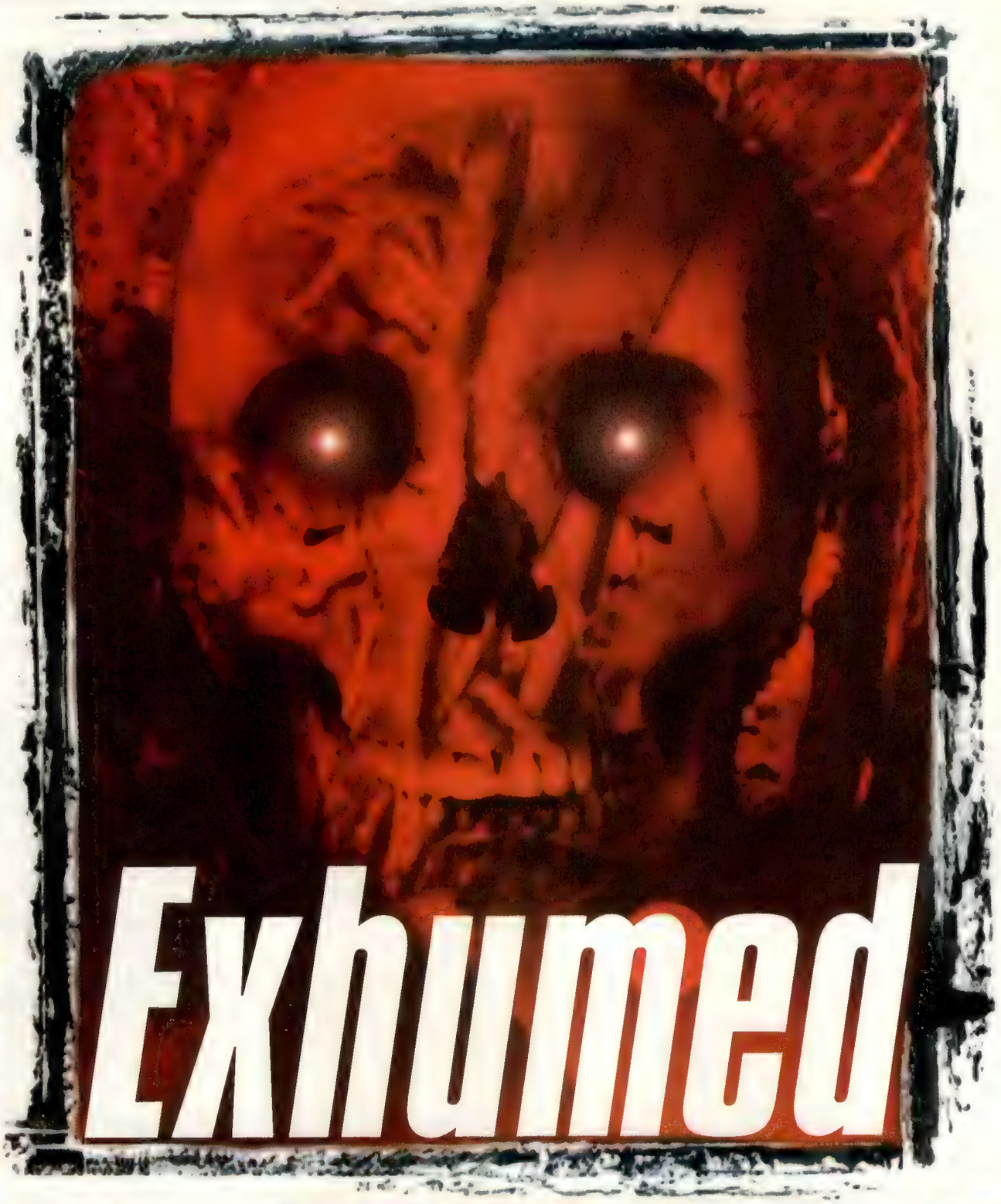
Gadget di Dragon Ball
Lamù - Lupin
Ranma 1/2 - Sailor Moon
Gundam - Goldrake
e di tutti gli altri eroi
giapponesi.
Modellini in resina,
vinile e plastica.
CD Musicali,
Video cassette originali

VISITATECI

SUPERNES SUPERFAMICOM

Art of Fighting 2	L. 80000
Bomberman B-Daman	L. 159000
Bomberman 5	L. 129000
Donkey Kong Country 3	L. 119000
Dragon Ball Z III	L. 90000
Dragon Ball Z V Iper Dimension	L. 149000
Yoshi's Island	L. 149000
Fifa '97	L. 139000
International SS Soccer de Luxe	L. 149000
Mortal Kombat Ultimate	L. 90000
Olimpic Summer Games	L. 129000
Ranma 1/2 4	L. 90000
Super Mario RPG (U.S.A.)	L. 129000
Tetris Attack	L. 95000
Toy Story	L. 159000

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

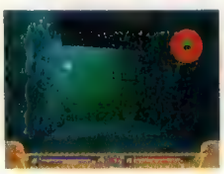


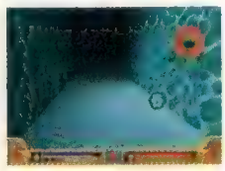
Exhumed

Il superbo engine grafico di Exhumed vi permetterà di guardarvi intorno liberamente e di ammirare, come nel caso della foto sopra, il cielo blu dipinto di blu.

Durante il 1994 una compagnia chiamata id Soft creò un game intitolato *Doom*, non immaginando probabilmente che, così facendo, avrebbe pesantemente influenzato l'intero panorama videoludico mondiale. Con quell'azione infatti id non si limitò a creare una gioco di grande successo, ma riuscirono a rivoluzionare l'idea di shoot 'em up. Ora, a distanza di anni da quei fatidici giorni, anche questo nuovo "genere" è stata invaso da una discreta quantità di cloni ognuno dei quali tenta di ergersi a nuovo paradigma, di ambire al prestigioso titolo di successore di *Doom*.

Titolo : Exhumed
Casa : Bmg
Uscita : Imminente
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto





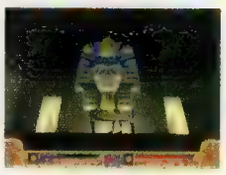
I più seri candidati a questa corona sono ovviamente *Quake* e *Duke Nukem 3D* (entrambi annunciati per PlayStation), tuttavia bisogna ancora valutare se il 32-bit targato Sony riuscirà effettivamente a gestire questi due prodotti, croce e delizia di svariati possessori di personal computer. Recenti conversioni quali *Dark Forces* e, in certo modo, *Hexen*, non sono infatti riuscite a emergere per una serie di evidenti lacune a livello

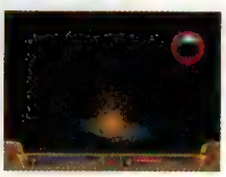
tecnico. Come ovviare a questo genere di inconvenienti? Beh, esistono due possibilità. La prima è quella di realizzare prodotti che sfruttino effettivamente le capacità del 32-bit Sony, non limitandosi a una mera trasposizione da PC, mentre la seconda potrebbe essere quella di realizzare prodotti originali, studiati appositamente per le console. Di quest'ultimo avviso sembrerebbero essere i ragazzi della BMG che, dopo il buon successo riscosso su Saturn, hanno deciso di convertire il loro gioiellino anche su PlayStation, dimostrando così che anche le console possono offrire molto in questo campo.

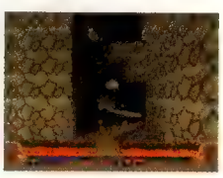
LA TOMBA DI RAMSETE, LA CUI MUMMIA È STATA TRAFUGATA, È DA DOVE HA INIZIO IL GIOCO...

ACCESS AL GABINETTO

Un'altra caratteristica peculiare di *Exhumed* deriva dalla costituzione dei vari livelli. Questi infatti non saranno caratterizzati da un percorso fisso, ma saranno articolati in veri e propri labirinti che andranno esplorati da cima a fondo prima di poter avere accesso a una o più sezioni successive. Alcuni schemi infatti vi consentiranno di teletrasportarvi in differenti zone e livelli che però potranno essere affrontati con successo solo dopo aver compiuto una determinata missione: starà quindi a voi riuscire a raccogliere le informazioni necessarie a stabilire quali sono gli stage da affrontare e l'ordine in cui questi andranno risolti. Per quel che riguarda invece i gadget a disposizione del nostro paladino questi saranno costituiti sia dal consueto armamento a base di fucili, pistole e mitragliatori assortiti, sia da una serie di amuleti che, di fatto, renderanno *Exhumed* una sorta di ibrido tra un game stile *Doom* e il caro e buon vecchio *Hexen*. Le munizioni per le varie armi saranno invece costituite da una serie di sfere blu che potranno essere recuperate dai corpi dei nemici defunti oltre che in particolari stanze sparse qua e là lungo i vari livelli. Ci sarà inoltre la possibilità di recuperare una mappa dell'intera sezione che giace nascosta all'interno di un'anfora e che vi consentirà di godere immediatamente di una semplice e quanto mai indispensabile guida ai misteri dell'Egitto e delle sue fantastiche rovine. Purtroppo l'individuazione di questo ed altri gingilli non sarà per niente facile, per non dire addirittura letale. Sovente infatti i vari contenitori non saranno altro che urne funerarie che, una volta distrutte, libereranno davanti a voi una serie di mostri molto poco socievoli. Concludendo, direi che *Exhumed* si segnala sicuramente come un prodotto molto promettente che potrà, se ben sfruttato, fare la felicità di parecchi amanti di questo genere di titoli. Purtroppo però è ancora troppo presto per dare un giudizio definitivo su questo titolo e poi, si sa, con giochi quali *Tenka* e *Duke Nukem 3D* in arrivo non si può certo stare tranquilli!





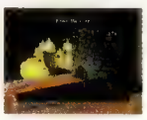


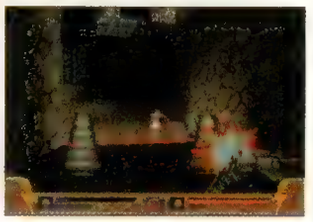
LA VALLE DELLA MORTE

Anche in questo caso il gioco vi vede vestire i panni di un povero avventuriero spedito da chissà quale governo nella ridente vallata di Karnak, in pieno Egitto. Qui dovrete riuscire a far luce su di una serie di strani e misteriosi fenomeni che, da un po' di tempo a questa parte, stanno flagellando questa povera terra. Scoprirete così che una strana razza di esseri è riuscita a rubare la mummia di Ramsete III° e ora sta cercando di utilizzare i suoi poteri per acquisire il controllo del mondo. Ovviamente voi siete l'unica persona sulla faccia del pianeta che può fermare questa congrega di pazzoidi così, spinti anche da un innato istinto masochistico, inforcate il vostro cammello da corsa e vi lanciate nella mischia. Trama a parte *Exhumed* non offre nulla di nuovo a livello di struttura rispetto ai suoi predecessori più illustri tant'è che l'intero gioco può essere considerato come una sorta di "*Doom goes to Egypt*" nel quale mancano solo i depliant targati Alpitour... Ovviamente oltre al background e alla grafica, l'ambientazione faraonica ha influenzato pesantemente anche il design dei vari avversari che, invece delle consuete orde demoniache, saranno costituiti da schiere di uomini-cane, scorpioni e mummie, con i quali potrete intrattenervi in una lunga serie di valzer a suon di revolverate. I ragazzi della BMG hanno pensato bene di introdurre anche alcune simpatiche variazioni sul classico tema del massacro virtuale. Per questo motivo, oltre ai classici guardiani, i vari schemi di gioco saranno caratterizzati dalla massiccia presenta di trappole, trabocchetti e puzzle assortiti che, se non aggirati, ci obbligheranno a tornare a casa all'interno di un bel sarcofago!

UNA MUMMIA TUTTA D'ORO

Ciò che salta all'occhio in *Exhumed* fin dalle prime battute di gioco è la velocità e la fluidità dell'*engine* alla base di questo titolo, engine che, fortunatamente, non ha nulla a che spartire con quello iper-mediocre di altri titoli 3D quali *Dark Forces*. Il vostro fighter solitario infatti si muove lungo i vari paesaggi con la stessa grazia di Grace Kelly e il tutto senza bisogno di scomodi tacchi a spillo e della necessità di tenere sempre pigiato un dannatissimo pulsante. I tempi in cui era necessario tenere premuto un bottone per avere una velocità di gioco decente sono ormai passati da un pezzo e così ora il nostro baldo omino corre per lo schermo come se si fosse fatto un'endovena di spinaci. A rendere il tutto ancora più impressionante bisogna sottolineare come la grafica non soffra di quei dannatissimi spixellamenti che si verificano quando vi avvicinate troppo ad un particolare oggetto, mentre le sorgenti di luce danno all'intero ambiente un'atmosfera magica, quasi cinematografica, degna di un film di Indiana Jones. Sfortunatamente anche le creature sono state realizzate tramite grafica bitmap, il che le ha rese molto più "piatte" rispetto alle loro controparti in giochi come *Tomb Raider* o *Quake* ma, onestamente, non so davvero se sarebbe stato possibile fare diversamente. Questo però non impedirà ai vari mostri di scagliarsi contro il nostro prode paladino, che si troverà così attaccato dal cielo, da terra e dall'acqua. Gli uomini cane e le mummie si divertiranno infatti a bersagliarvi con letali sfere di energia, i piranha vi si avventeranno contro non appena entrerete in acqua mentre gli uccelli e le api giganti non vi daranno tregua bombardandovi dall'alto come se vi trovaste in mezzo a Piazza del Duomo. Per fortuna il nostro baldo giovane sarà dotato di una vasta serie di abilità grazie alle quali potremo correre, nuotare, saltare oltre che muovere la testa a destra e a manca, il tutto facendo ben attenzione a non procuraci pericolosi strappi o ernie assortite. Ovviamente la struttura dei vari livelli sarà articolata su più piani, alcuni dei quali accessibili solo dopo aver raggiunto un particolare obiettivo. Il sistema di navigazione sarà invece costituito da una piccola mappa collocata in un angolo dello schermo che, all'occorrenza, potrà essere sostituita da una cartina più grande che andrà però a sovrapporsi alla visuale di gioco rendendo così alcune sezioni un pochino incasinate!



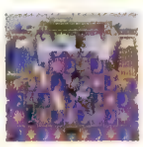


Swagman

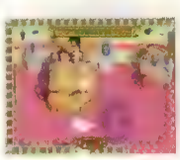
Nonostante gli impressionanti balzi in avanti compiuti dalla tecnologia videoludica in questi anni, le avventure vecchio stampo che utilizzavano una visuale di gioco in 3D isometrico sembrerebbero tornare prepotentemente alla ribalta. Utilizzata per la prima volta al pieno delle sue possibilità in un vecchio arcade che rispondeva al nome di *Gauntlet* circa 10 anni fa, questo genere di giochi "visti dall'alto" riuscì a diventare mostruosamente popolare durante i magici anni '80.
Oggi come oggi invece, grazie alla nascita di tecnologie sempre più evolute, i vari generi sono entrati in una continua fase di "rielaborazione", rielaborazione che a volte ha finito con lo stravolgere lo schema di gioco originario. Nonostante questo continuo fermento, le uscite più recenti hanno mostrato come alcuni team di sviluppo stiano tornando indietro, riproponendo prodotti "ormai" vecchi che, di fatto, vengono aggiornati solo dal punto di vista grafico. Un esempio recentissimo di questo nuovo trend può essere proprio il nuovo game della Core Design, casa che, dopo un periodo di sviluppo iniziato sul 32X più di due anni fa, sta finalmente per commercializzare ***Swagman***, l'ennesima avventura in 3D isometrico nella quale, al comando di un paio di bambini, ci troveremo impegnati nella solite fasi di ricerca e massacro.

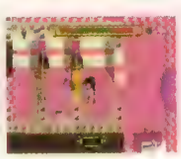
E LA NANNA PICCOLINO...

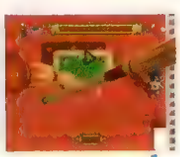
Indirizzato a un pubblico molto giovane, Swagman è il classico game che ripropone la solita favoletta senza un briciolo di originalità. Questa ha come protagonista il re degli incubi che, dopo aver ricomposto la sua armata, ha deciso di muovere alla conquista del nostro pianeta. Per far ciò il malefico ha catturato tutte le fatine del paese dei sogni e ha dato quindi vita a una terrificante serie di incubi che potranno essere neutralizzate solo dopo aver liberato i poveri spiritelli alati. Così, mentre la popolazione delle Paradise Falls è in attesa di essere salvata dal giogo di questo nuovo tiranno, un team di due piccoli bambini, i cari Zack e Hannah, sta approntando un piano per liberare le povere creaturine indifese. Ma perché far ciò? Beh, la risposta è abbastanza semplice. Dovete infatti sapere che, una volta uscito dalla sua dimensione, il caro *Swagman* ha iniziato immediatamente a vagare nell'ombra del nostro mondo trasformando le calme notti di molti bambini in veri e propri incubi a base di sangue e m... elanzane. Così, opposti alla solita schiera di mostri ed a una realtà che si farà sempre pió bizzarra, Zach e Hannah non potranno far altro che accettare la sfida di questo nuovo nemico, lanciandosi in una pericolosa avventura che li vedrà impegnati nel tentativo di liberare le fate delle Paradise Falls. Inizialmente muniti di alcuni giocattoli, i nostri due eroi si troveranno impegnati lungo un'infinità di schemi nei quali potranno fare affidamento solo sulla loro forza fisica e mentale. In un'intervista rilasciataci qualche tempo fa, il programmatore Chris Long e il disigner Richard Morton hanno entrambi ammesso di essersi ispirati per questo loro titolo ad alcuni lavori di Tim Burton. Alcuni aspetti di ***Swagman*** infatti, come i vari accessi alla dimensione alternativa attraverso spaccature nel pavimento oppure il design dei vari mostri e di alcune locazioni, sono stati pesantemente influenzati da opere quali *Nightmare Before Christmas* e *BeetleJuice*. Da quanto abbiamo visto finora sembrerebbe che il

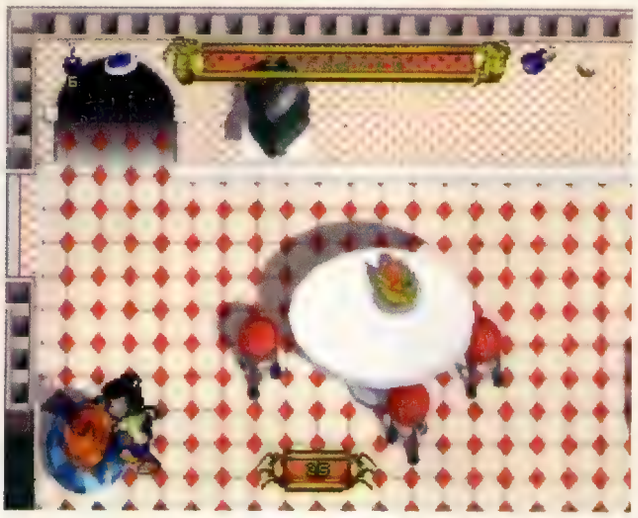


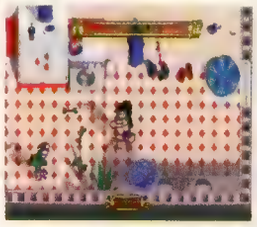
Titolo : SWAGMAN
Casa : CORE DESIGN
Uscita : IMMINENTE
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA

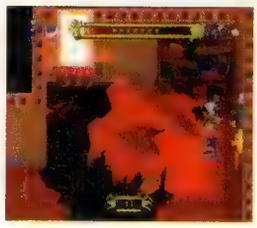


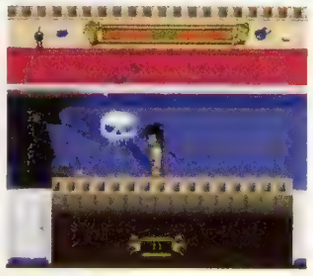












dinamico team sia effettivamente riuscito a catturare il feeling goticheggiante dei due classici burtoniani, fatto reso possibile anche dall'ottimo lavoro svolto da un terzo elemento ovvero dal responsabile degli effetti sonori: Nathan McCree. Costui è l'uomo che ha dato la voce ai personaggi di ***Tomb Raider*** e proprio grazie all'esperienza acquisita con questo titolo il buon "MadDog" è riuscito a spremere all'osso le possibilità offerte dal chip sonoro della Play stipando, in un piccolo dischetto lucente, una vera e propria orchestra. Originariamente la Core aveva valutato anche la possibilità di dar vita a un'avventura interamente parlata; purtroppo però l'idea si è rivelata presto irrealizzabile a causa della grande quantità di sintesi che sarebbero state necessarie per coprire i dialoghi in inglese, francese, tedesco e giapponese. Per quel che riguarda invece l'italiano pare che, al momento, l'utilizzo della nostra lingua sarà limitato a qualche esclamazione di *mariana* memoria anche se non è da escludere che tra un "Mamma mia" e un "Bella lì!" prima o poi ci scappi anche una buona (o almeno così speriamo) traduzione.

Doppio Misto

Così come era già avvenuto in altri titoli come ***The Lost Vikings***, anche in questo CD Core il giocatore avrà la possibilità di *switchare* tra il piccolo Zack e la dolce Hannah, il tutto nel tentativo di riuscire a risolvere una lunga serie di puzzle che faranno la loro comparsa fin dalle prime battute di gioco. Il vostro primo obiettivo sarà quello di liberare la vostra dolce metà dalle sbarre di un piccola gabbia, dopo di che il gioco vero e proprio potrà avere inizio. Vi troverete così scaraventati lungo un'interminabile serie di schemi nei quali sarete impegnati nella risoluzione di una vasta serie di enigmi, molti dei quali richiederanno, oltre al recupero di determinati oggetti, anche un attento lavoro di squadra. Con il progredire dell'avventura ci si accorge che lo schema di questo ***Swagman*** non si limita ai soliti elementi tipici della avventure in 3D isometrico ma include anche sezioni decisamente arcade. Usando i vari specchi che funzionano a mo' di portali dimensionali, il giocatore avrà infatti la possibilità di addentrarsi nei territori di Swagman. Una volta dentro i nostri due baldi eroi verranno trasformati in una coppia di possenti animaloni pelosi dotati di una forza e di poteri veramente invidiabili, grazie ai quali potremo dar vita a una serie di lunghe ed estenuanti battaglie. Ovviamente in questo genere di schemi, i puzzle e i rompicapi cederanno il posto ad un'azione frenetica e piuttosto coinvolgente, trasformando così il prodotto dalla classica avventura 3D in un *action game* decisamente impegnativo.

Corri Ragazzo Corri...

Per rendere il viaggio dei nostri due eroi attraverso il regno di *NightTime* ancora più complicato, Swagman ha rubato alcuni dei giocattoli più preziosi del nostro dinamico duo, nascondendoli in vari anfratti e locazioni del mondo reale. Una volta recuperati, questi oggetti potranno essere divisi fra i due personaggi che potranno utilizzarli in vari modi. Questi includeranno frisbee, speed up, Cherry Bomb e lampade assortite, e potranno essere impiegati sia per eliminare i vari mostri presenti negli stage che per risolvere alcuni indovinelli. Ovviamente la situazione del vostro armamento potrà essere tenuta sotto controllo da un comodissimo inventario richiamabile *on-screen* che vi informerà sulla quantità e qualità di materiale a vostra disposizione. Passando ora alla parte tecnica, ***Swagman*** presenta un interessante mix di poligoni e sprite utilizzati per dare al gioco una certa "profondità" senza sacrificare il livello di dettaglio. Nonostante un aspetto decisamente semplice bisogna comunque sottolineare come, anche in questo caso, i ragazzi della Core si siano avvalsi dell'ausilio delle consuete stazioni Silicon, impiegate per effetti quali trasparenze, rotazioni, sorgenti di luce, *colour filtering* e ombreggiature in tempo reale.

Barra e Sbarra

L'energia del nostro duo sarà indicata da un'unica barra posta nella parte alta dello schermo, che potrà essere rimpinguata utilizzando le stelline lasciate dalle fate nelle varie locazioni di gioco. Ogni qual volta uno dei membri del vostro gruppo verrà colpito l'indicatore d'energia calerà di una tacca e, quando avrà raggiunto lo zero, vi troverete di fronte al fatidico Game Over. Detto ciò, per la gioia di tutti i fan delle scarpinate da paura, i ragazzi della Core hanno realizzato una mappa veramente enorme che comprende 16 diversi livelli composti, a loro volta, da 56 stage. Ci sarà inoltre la possibilità di lanciarsi nella risoluzione di una serie di sotto avventure, una delle quali vi vedrà impegnati nel salvataggio della collezione di insetti del buon Zack andata dispersa nelle prime fasi del gioco. Il pezzo forte di questa "raccolta" sarà costituito da Mr Scarab, un'enorme scarafaggio che potrà essere evocato in alcune particolari locazioni.

Dopo aver fatto il suo ingresso sullo schermo con fulmini e saette, questo maghetto targato Bayer fornirà ai nostri baldi eroi una serie di utili informazioni e hint assortiti, grazie ai quali potremo individuare con relativa facilità i vari obiettivi presenti in ogni schema. Nonostante il game sia stato pensato per un pubblico molto giovane e, in fondo, non presenti trovate o idee particolarmente eclatanti, pare probabile che, anche quest'ennesimo game targato Core riuscirà a ritagliarsi una discreta fetta di mercato, grazie soprattutto al feeling e all'atmosfera che lo caratterizzano. Ovviamente è ancora troppo presto per dire se questo ***Swagman*** sarà un vero e proprio capolavoro oppure no: tutto quello che possiamo fare ä aspettare con fede la data di uscita sperando solamente che non inizi il solito tormentone da incubo a base di ritardi e uscite mancate!

Just Do It

Arouze (ya'ro'zei) forma verbale.
1. Espressione giapponese di carattere esortativo, equivalente all'inglese "Let's do it!", al tedesco "Auf Getz" e all'italiano "Facciamolo!"
2. Nome dell'innovativo progetto Sony che permette di usare PlayStation come piattaforma di sviluppo.

Videogiocare è un'attività sostanzialmente passiva. Sebbene il livello di interazione proprio del videogioco sia superiore a quello offerto da forme di intrattenimento tradizionali come cinema, radio e televisione, spendere ore di fronte a uno schermo luminoso blastando alieni a tutta manetta non è certo il massimo della creatività. D'altra parte, la natura "chiusa" del formato console ha fino a oggi reso impossibile lo sviluppo di applicazioni ludiche, privilegiando esclusivamente l'atto della fruizione. Un discorso a parte andrebbe fatto per gli irriducibili team di pirati che hanno approfittato della diffusione dei copiatori a dischetti per Super Famicom e Mega-Drive (i famigerati *Game Doctors*, già disponibili per N64) realizzando demo e semplici giochi mai pubblicati ufficialmente.
L'inesorabile declino di Amiga da un lato e costi di licenza proibitivi, formati altrettanto sconvenienti (cartuccia) e un rigidissimo controllo da parte di Sega e Nintendo dall'altro, hanno di fatto stroncato sul nascere ogni tentativo di sviluppo indipendente di software ludico. L'avvento di "sistemi chiusi" come le console ha compromesso la produzione amatoriale di videogames. Secondo Peter Molyneux, le conseguenze a lungo termine di questa prolungata crisi sono visibili nella piattezza generalizzata dell'offerta attuale, nella sistematica clonazione e nei remake di classici. Le cose potrebbero però cambiare. Il fenomeno della sistematica *picizzazione* di PlayStation e soci sta portando a una ridefinizione profonda del concetto stesso di console come macchina da gioco. Da una parte Sega ha intrapreso la direzione della trasformazione del mezzo ludico in medium di comunicazione (*NetLink*), dall'altra Sony con *NetYaroze* (notare il ricorrente suffisso *Net*) intende fare di PlayStation una piattaforma di sviluppo, omologandola quindi nella forma e nella sostanza, al PC. L'introduzione del kit di sviluppo per Sony PlayStation è una rivoluzione e, al tempo stesso, una involuzione, un ritorno alle origini dei videogiochi, alla dimensione "artigianale" della produzione, cominciata con Sinclair ZX80 e Commodore 64 ed esplosa con Amiga. Allora per programmare bastava un microcomputer, i *Bomb The Bass* a manetta e un litro di Heineken. Commentando l'introduzione di *NetYaroze*, i media americani hanno richiamato la similitudine del garage come archetipo della creazione, luogo non solo fisico ma anche culturale. Alcuni grandi personaggi della storia a stelle e strisce, da Thomas Edison a Steve Jobs e Sid Meier, condividono la pratica di aver trasformato la rimessa in un laboratorio, in una fucina. Il "garage" fa parte dell'immaginario collettivo americano, al pari della torta di mele e della Coca Cola. Oggi il garage, domani il mondo. In Europa, l'equivalente iconologico del "garage" è la "cameretta", vero e proprio sottosistema significativo all'interno del sistema "abitazione", regno del teenager inaccessibile agli adulti. Con la commercializzazione di *NetYaroze*, avvenuta il 28 febbraio scorso, Sony non si limita a vendere un prodotto "hard", un oggetto come tanti altri. Al contrario, ha sfruttato la versatilità della rete per creare una comunità virtuale di sviluppo. Con la supervisione e l'assistenza di Sony, i neo-programmatori potranno scambiarsi messaggi, idee e consigli attraverso Internet. Rispetto ai tempi Amiga, i termini in gioco sono cambiati radicalmente. Allora il fenomeno era nato dal basso, spontaneamente: *hackers* di tutta Europa avevano dato vita a un movimento anarchico-ludico osteggiato dall'industria del divertimento elettronico. Oggi la situazione è per certi versi opposta: è l'industria stessa (Sony) che finanzia indirettamente il vivavio, gli *indies*. Certo, allora bastava mezzo milione per procurarsi un Amiga 500 e qualche compilatore valido, ora servono almeno quattro milioni per cominciare a fare sul serio. Stiamo vivendo il preludio di una rivoluzione oppure ci troviamo di fronte un progetto utopico destinato a rimanere, appunto, un sogno? Lo abbiamo chiesto a Paul Holman, direttore del progetto *NetYaroze* in Europa.

Positive

Developments

A sei mesi di distanza dall'introduzione in **Giappone**, lo scorso **28 febbraio Sony** ha ufficialmente introdotto in Europa **NetYaroze**, il kit di sviluppo per **PlayStation** concepito per i programmatori da "**camera**". **Super Playstation Console** ha discusso delle potenzialità dello strumento con **Paul Holman**, **Technical Support Manager** di Sony Computer Entertainment of **Europe**.

LEGGENDE METROPOLITANE

Dopo essere stato a lungo nella periferia dell'industria videoludica (*"Svolgevo ogni sorta di lavoro per le più svariate software houses, cose generiche, ai tempi non avevo ancora scelto una specializzazione"*), Paul Holman oggi è stabilmente insediato negli uffici londinesi di Sony Computer Entertainment. Il suo titolo è *Technical Support Manager*. La sua missione: resuscitare la programmazione indipendente, convertire gli *hackers* a NetYaroze, allevare una nuova generazione di coders. Al secondo piano del quartier generale Sony, Holman e il suo team hanno speso sei mesi per pianificare con cura ogni dettaglio del lancio europeo di NetYaroze. *"Sony of Japan aveva annunciato lo scorso maggio l'intenzione di commercializzare un kit di sviluppo per PlayStation* - dice Holman - *e da allora non ho fatto altro che raccogliere il maggior numero di informazioni circa questo interessante progetto. Inizialmente NetYaroze era stato pensato esclusivamente per il mercato nipponico. Ma il successo è stato così grande che Sony ha pensato di introdurlo in altri mercati, come Stati Uniti ed Europa."*

Quando hanno cominciato a circolare le prime immagini di PlayStation color ebano, qualcuno pensò che si trattasse del nuovo famigerato modello a 64-bit sviluppato da Ken Kutaragi. Niente di più sbagliato. Erano i prototipi di NetYaroze. Holman è entusiasta del kit ed è fermamente convinto che riscuoterà un grande successo all'interno della comunità degli sviluppatori. Cosa che - ovviamente - non potrà che rallegrare Sony. Più giochi vengono sviluppati per PlayStation, più il suo successo a lungo termine è assicurato. *"Il nostro obiettivo è quello di garantire l'accesso allo sviluppo del software anche a chi non fa parte ufficialmente dell'industria videoludica. Tutti i lettori sognano un giorno di diventare scrittori e superare i loro maestri. NetYaroze è destinato a tutti quei giocatori che vorrebbero creare il videogioco dei loro sogni, quello che nessuno ha ancora prodotto"*, afferma Holman. I primi anni ottanta saranno ricordati come i tempi di Spectrum e Commodore 64, dei listati di PaperSoft, dei programmatori improvvisati divenuti star dalla sera alla mattina.

"Tutti i **lettori** sognano un giorno di diventare **scrittori** e superare i loro maestri. NetYaroze è stato concepito per tutti quei **giocatori** che vorrebbero creare il videogioco dei loro sogni, quello che nessun **programmatore** ha ancora prodotto"

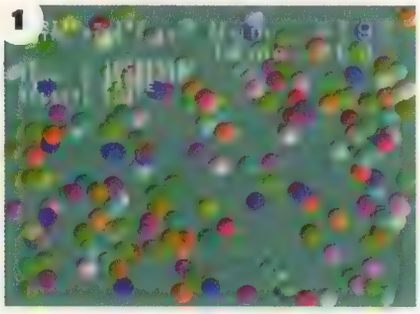
Quanti cloni di ***Manic Miner*** e ***Jet Set Willy*** sono stati creati da coders dilettanti? Holman crede che grazie a NetYaroze vivremo tutti un revival della programmazione "da camera": *"Credo che la piattaforma abbia notevoli possibilità di successo e questo per una serie di motivi: prima di tutto, commercializzando al pubblico uno strumento di sviluppo non intendiamo imporre alcun vincolo circa il tipo di prodotto finale che ne scaturirà. Si tratta di un mezzo che consentirà a molte persone di farsi le ossa e rendersi visibili sulle scene videoludiche: NetYaroze potrebbe rappresentare il ponte di lancio verso un futuro nell'industria del divertimento elettronico. Forse l'unico, considerando che i costi di produzione sono assolutamente proibitivi per gli indipendenti. In secondo luogo, la piattaforma consentirà a chiunque abbia una buona conoscenza del linguaggio C di realizzare qualcosa di inedito, qualcosa che l'attuale offerta ludica non è stata in grado di soddisfare."*

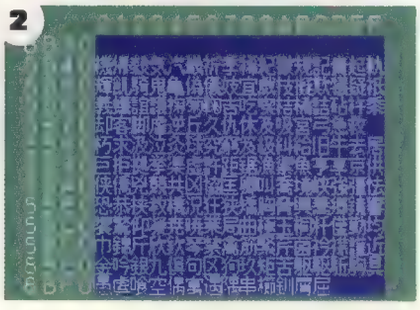
Aprire PlayStation, rendere accessibili le librerie grafiche e le routines di programmazione al pubblico, è un mossa coraggiosa da parte di Sony. L'era della console come "sistema sigillato", sembra tramontata. Holman ha testato a fondo i primi prototipi di NetYaroze giunti dal Giappone per segnalare eventuali possibilità di miglioramento a livello hardware e software. Sorprendentemente, Holman e il suo team hanno riscontrato pochissimi difetti. *"Ci siamo rivolti a programmatori affermati per conoscere le loro opinioni e tutti sono rimasti stupefatti di fronte alle potenzialità di NetYaroze"*.

Sorge spontaneo domandarsi se Sony abbia chiesto a veterani della programmazione di compilare il codice di NetYaroze. La risposta è un categorico no.

MADE IN JAPAN

Sony presenterà presto una raccolta con i migliori titoli sviluppati dagli utenti nipponici di NetYaroze. *"Alcune applicazioni dei giappo sono davvero massive* - commenta Holman - *e direi che mettono in evidenza le potenzialità del kit"*. Quali sono i generi videoludici più gettonati tra i programmatori dilettanti? *"Ad essere sinceri, i primi lavori dei neo-coders sono versioni updatate di vecchi classici"*. La febbre del *retrogaming* impazza in Giappone e, in modo meno evidente anche in America (vedi i due volumi dei ***Williams Arcade Classics***), mentre in Europa non si sono ancora viste compilation di vecchie glorie Ocean o Gremlin. Non è da escludere che i primi utenti continentali di NetYaroze tenteranno di remixare titoli come ***Head over Heels*** o ***Monty Mole***. D'altra parte, la possibilità di creare videogiochi senza essere sottoposti a limitanti vincoli produttivi potrebbe facilitare la creazione di prodotti più originali di quelli attualmente in commercio. Puntuale la conferma di Holman: *"Certi lavori realizzati dai programmatori nipponici sono davvero bizzarri, ma da alcuni traspare un talento fuori dal comune. Credo che sentiremo presto parlare di parecchi autori di demo Yaroze..."*





(1-3) IL CODICE VIENE COMPILATO SU PC E LE ISTRUZIONI PIÙ IMPORTANTI SONO COMUNICATE VIA YAROZE, SUL QUALE È POSSIBILE VEDERE I PRODOTTI FINITI.

"Abbiamo sufficiente esperienza per farlo da solo - dice Holman - *non abbiamo avuto bisogno di rivolgerci a terze parti."* Ma quanto è differente NetYaroze dal modello esclusivamente ludico? *"NetYaroze e PlayStation sono internamente molto simili, ovviamente: l'obiettivo è quello di creare delle applicazioni sul primo che possano girare perfettamente sulla seconda. Ma NetYaroze è prima di tutto un sofisticato kit di sviluppo che funziona in simbiosi con un PC."*

"Tutte le funzioni di chiamata all'interno di NetYaroze sono identiche a quelle dei sistemi professionali: per facilitare il compito ai programmatori abbiamo inserito delle scorciatoie che consentono di richiamare immediatamente le routines più utili e comuni"

CALMA PRIMA DELLA TEMPESTA

Dopo l'entusiastica presentazione al *Develop! '96* di Londra, Sony aveva raccolto oltre 2.000 ordinazioni nel giro di una settimana. Intanto, il sito Internet dedicato a NetYaroze veniva visitato da un numero elevatissimo di *surfers* e cominciavano ad apparire una serie di *homepages* complementari. I negozi di videogiochi venivano tempestati da telefonate di utenti intenzionati ad acquistare il kit. Ma NetYaroze viene distribuito direttamente da Sony. La casa madre, infatti, intende stabilire un rapporto diretto con i neo-sviluppatori scavalcando la mediazione dei negozi. Sony sta pensando anche di fornire una serie di macchine alle più importanti università e scuole superiori inglesi, per facilitare l'apprendimento dei rudimenti di programmazione. *"Si tratta di una iniziativa che renderemo presto operativa* - conferma Holman - *un modo utile ed efficace per coinvolgere i ragazzi."* Un corso di programmazione su PlayStation? Holman si illumina d'immenso: *"In Giappone esistono scuole serali dove si insegna a programmare con NetYaroze: i ragazzi si incontrano, scambiano idee, si passano demo e migliorano le loro capacità grazie all'assistenza di coders più esperti. Credo che questo modello sia facilmente trasferibile anche da noi."* Ancora una volta, la nascita di un sottobosco di sviluppatori favorirebbe il successo di PlayStation preservandola, in qualche modo, dall'inevitabile obsolescenza a cui sono sottoposti tutti i beni di consumo a carattere tecnologico. Calma prima della tempesta: Paul si dimostra rilassato, ma dal suo sguardo traspare una grande eccitazione. Il suo team è composto da sei persone, ma se NetYaroze prenderà piede, Sony prevede di espanderlo. *"E' una scommessa. Al momento non sappiamo con che tipo di mercato abbiamo a che fare. Francamente ritengo che una base installata di qualche migliaio di utenti nella sola Inghilterra sarebbe già un ottimo risultato"*. Considerando che le prenotazioni hanno sfondato quota 2.000 alla fine di febbraio, è legittimo aspettarsi che il team di Holman non sarà in grado di stare dietro alle migliaia di chiamate e messaggi *e-mail* che arriveranno nei prossimi mesi. E per quanto riguarda il mercato italiano? Sony Electronic Publishing si appoggerà a SCEE, il che significa che tutti coloro che intendono acquistare NetYaroze dovranno contattare la filiale londinese. Il team di Holman è costituito da due tecnici che conoscono NetYaroze come le loro tasche, avendoci lavorato assiduamente per oltre sei mesi. I due si occupano di assistere *on-line* tutti i novelli programmatori che incontreranno difficoltà con il kit Sony. Altri due dipendenti si occupano della distribuzione e raccolgono le prenotazioni. Un quinto tecnico gestisce il sito Internet raccogliendo e traducendo informazioni utili dallo speculare sito nipponico e diffondendo notizie utili agli utenti.

YAROZE ON-LINE

Avrete già capito che il sito Internet riveste un ruolo assolutamente fondamentale per NetYaroze e Holman non esita a definirlo *"l'anello fondamentale della catena"*. L'idea alla base del sito è quello di creare una comunità di sviluppatori in costante evoluzione. Gli utenti Yaroze potranno recuperare informazioni utili circa nuove routines di programmazione, scambiarsi consigli e suggerimenti per migliorare la propria tecnica e persino spedire o recuperare demo. I surfisti potrebbero incontrarsi in rete e dare inizio a nuovi progetti ludici, creare team di programmazione, rilanciando così quel-

l'underground elettronico paneuropeo che ha vissuto i suo momenti di gloria con Amiga. *"Credo che NetYaroze rappresenti solo la parte "solida", immediatamente visibile dell'intero progetto, una scatola il cui contenuto è tutto da inventare."* In altri termini, l'hardware è il tassello meno importante del mosaico. E' al contrario Internet a rappresentare il centro di tutto, e la cosa è paradossale se si pensa che Internet in sé non ha né centro né periferia. NetYaroze consentirà a programmatori dilettanti sparsi per tutta Europa - anzi, in tutto il mondo - di conoscersi e di lavorare assieme, senza vincoli relativi alla compresenza fisica. Il sito verrà costantemente aggiornato e non è possibile prevedere ora quali saranno i suoi sviluppi tra un anno. *"Una*

delle idee che abbiamo in mente è quella di creare delle competizioni mensili relative ai migliori prodotti realizzati con NetYaroze. Il vincitore riceverà premi vari, tra cui la possibilità di passare dall'altra parte della barricata e lavorare per noi, chi lo sa?" Sony potrebbe arruolare i migliori programmatori irrobustendo così i suoi team. Non è casuale che l'idea di commercializzare un kit di sviluppo sia venuto proprio alla casa più debole rispetto alle altre (Nintendo e Sega) per quanto concerne la produzione interna di videogiochi. Ma anche le software esterne potrebbero trarne vantaggi considerevoli, acquistando i diritti di un *Net-game* o di una routine sviluppata oppure assumere il suo autore. *"Sony ha ovviamente un grande interesse nello scovare nuovi talenti, ma è chiaro che l'intera comunità videoludica beneficerà dell'iniziativa: NetYaroze* - sottolinea Holman - *è il modo migliore per rendersi visibili."* Parliamo ora dei punti di forza e delle limitazioni del kit. Per quanto riguarda queste ultime, va messo in evidenza che tutti i giochi sviluppati su Net Yaroze non potranno occupare più di 3.5 MB di RAM (2 MB di RAM di base + 1 MB di V-RAM e 512k di Sound RAM). Troppo poco? Holman ha pronta una replica: *"Le limitazioni di memoria di NetYaroze rispecchiano le attuali specifiche tecniche di PlayStation. Non avrebbe senso offrire agli sviluppatori delle potenzialità che non sono disponibili sulla piattaforma finale. NetYaroze è un ambiente di sviluppo professionale, non la macchina delle meraviglie. D'altra parte, le limitazioni a cui sono sottoposti i programmatori dilettanti sono lo stesse di team come Core Design e Psygnosis. Il fatto che questi ultimi abbiano dovuto confrontarsi*

con una memoria di 2MB non ha impedito loro di produrre titoli come ***Tomb Raider*** *e* ***WipEout 2097****."* E' però altrettanto vero che i sistemi di sviluppo che Sony distribuisce alle software house hanno una memoria *on-board* di 8 MB RAM. *"Concordo* - prosegue Holman - *ma d'altra parte, un gioco come* ***Ridge Racer*** *viene interamente caricato nei 2MB di memoria disponibili e per quanto riguarda* ***Tomb Raider,*** *PlayStation carica solo un livello alla volta limitandosi ad accedere al CD solo per la musica. Probabilmente nessuno riuscirà mai a programmare l'intero* ***Tomb Raider*** *con NetYaroze, ma un livello completo sì."* Secondo limite: una volta creati i propri giochi non è possibile salvarli su CD-ROM e distribuirli a livello underground, men che meno commercializzarli. Primo perché i titoli prodotti su Yaroze girano solo su lettori Yaroze. Secondo perché Sony non ha la minima intenzione di favorire pirati o *hackers* che introdurrebbero videogiochi senza pagare royalities e diritti di pubblicazione. Terzo: i migliori demo realizzati con Yaroze verranno pubblicati direttamente da Sony e gli introiti verranno equamente suddivisi tra i lori creatori. Ma d'altra parte Sony conserva il diritto di rifiutare tutti quei prodotti che presentano un contenuto giudicato "sconveniente" (blasfemo, pornografico o eccessivamente violento). In ogni caso, Sony non potrà esercitare pretese di copyright sulle applicazioni prodotte con l'ausilio di NetYaroze. Una volta creato un videogioco, non apparterrà ad altri che al suo autore. Uno dei punti di forza di NetYaroze consiste nel fatto che, a livello tecnico, le sue prestazioni non sono troppo dissimili da kit di sviluppo nettamente più costosi. Holman ne è orgoglioso: *"Tutte le funzioni di chiamata all'interno di NetYaroze sono identiche a quelle dei sistemi professionali: per facilitare il compito ai programmatori abbiamo inserito delle scorciatoie che consentono di richiamare immediatamente le routines più utili e comuni. Con NetYaroze abbiamo reso immediatamente accessibili agli utenti tutte le librerie PlayStation, impegnandoci anche a, inviare regolarmente update e newsletter per usarle al meglio."* In altri termini, la forza di PlayStation è la forza di Yaroze e Holman rimarca che la stessa versatilità in campo tridimensionale della console è riscontrabile anche in fase di programmazione sul secondo.

"Il fatto che Core Design e Psygnosis abbiano dovuto confrontarsi con una memoria di 2MB non ha impedito loro di produrre titoli come Tomb Raider e WipEout 2097."

DOPO AVER SPESO ANNI ALLA PERIFERIA DELL'INDUSTRIA DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO, ORA PAUL HOLMAN SUPERVISIONA UNO DEI PROGETTI PIU' AMBIZIOSI DI SONY: NETYAROZE.

UPGRADARE YAROZE

Sony crede fermamente nel futuro di Yaroze e sta già lavorando a *tool* di espansione. L'idea di base è di implementare la macchina per espanderne le potenzialità. Il sistema compatibile PC sarà presto utilizzabile in tandem con piattaforme Macintosh, per espandere la base installata di utenti. In secondo luogo, i siti americani, europei e giapponesi verranno presto unificati per arrivare a una globalizzazione della comunità di sviluppo. Nuove applicazioni sono attualmente in fase di sviluppo nei laboratori Sony e sul fronte del marketing, sono allo studio modi per promuovere NetYaroze. Sony of Japan ha già annunciato compilation dei migliori videogiochi sviluppati con il kit. C'è che prevede una nuova stagione di demo creati da *crackers* di tutta Europa. Abbiamo lasciato alla fine la domanda più importante. Ma gli utenti di NetYaroze saranno in grado di programmare titoli come ***Rage Racer*** e ***Resident Evil***? *"Se saranno abbastanza bravi, sì"* replica sorridendo Holman.

RIASSUMENDO...

PRO

1. Il NetYaroze gestisce sia il segnale NTSC sia PAL.
2. Al pari di Blue PlayStation, NetYaroze è multi-formato. La piattaforma quindi legge giochi europei, americani e giapponesi, senza bisogno di swapping o modifiche hardware.
3. I diritti del gioco prodotto appartengono solamente all'autore e non a Sony.

CONTRO

1. Non è possibile salvare i dati sul CD dello Yaroze il che significa che l'unico modo per produrre giochi è diventare un licenziatario Sony.
2. Usando un masterizzatore CD per memorizzare i vostri lavori non potrete comunque vederli su normali PlayStation, a meno che questa non sia equipaggiata di un chip universale.
3. La memoria totale di Yaroze è 3.5 MB, ma di questi 1.5 MB (pari a 1 MB di VRAM e 512k di Sound RAM) non sono direttamente disponibili in fase di sviluppo. Ergo, l'intero contenuto del gioco realizzato va caricato nella memoria di Yaroze che è di 2 MB RAM (il codice di ***Ridge Racer***, comunque, non occupa uno spazio maggiore).

INSTALLARE YAROZE

Immaginate la scena. Avete appena comprato un NetYaroze da affiancare al vostro Pentium 200 e ora le due piattaforme si studiano sulla scrivania lanciandosi occhiate d'intesa. C'è un solo problema: vi restano in mano una dozzina di cavi e CD. Che farne? Ve lo illustriamo in questa guida all'installazione...

La prima cosa da fare è collegare Yaroze alla TV o al monitor attraverso l'apposito cavo (A/V o SCART). Inserite la presa di alimentazione alla corrente e quindi collegate il cavo di link in dotazione al PC alla presa Seriale I/O sul retro della macchina.

A questo punto inserite la presa da 7-pin nella porta COM sul retro del vostro PC. Da notare che l'ideale sarebbe disporre di tre prese COM: una per lo Yaroze, la seconda per il mouse e l'ultima per il modem.

Dopo aver collegato PC e Yaroze, aprire lo sportellino del lettore CD-ROM e inserire il disco compatto nero che fa parte del corredo del kit. A questo punto inserite la chiave d'accesso e, se ne avete una, anche una memory card.

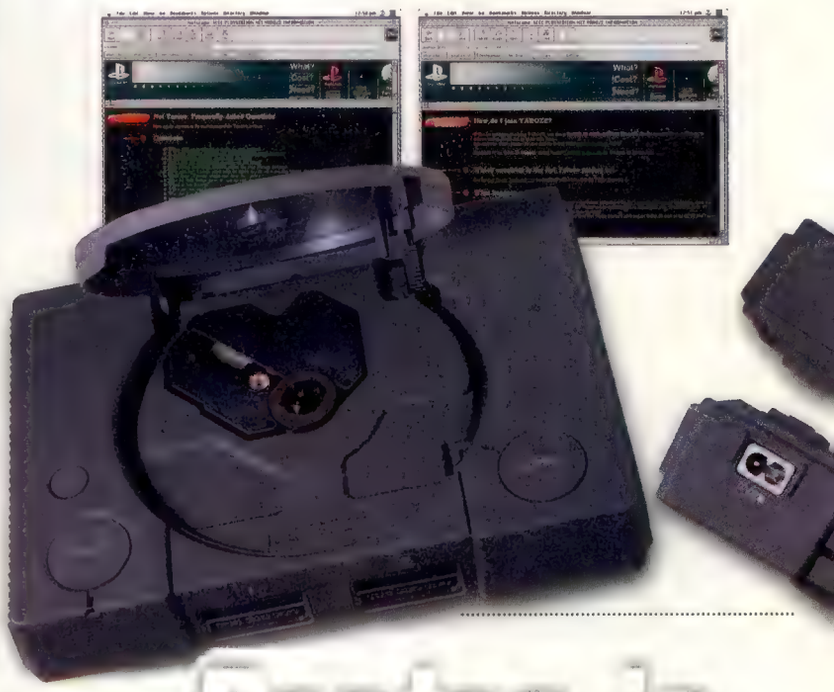
L'installazione su PC è più complessa. Create una cartella sul vostro HD e copiate tutti i dati dal CD-ROM per PC accluso allo Yaroze. A questo punto date un'occhiata al manuale di istruzioni e abbassate lo stereo per capire cosa sta succedendo...

Prima di rendere operativo il collegamento tra PC e Yaroze, potete perdere un po' di tempo con il menu che appare sullo schermo collegato allo Yaroze. Fatelo pure, dopo vi sentirete meglio.

Con un po' di pazienza, potrete creare un semplice demo. E' memorizzato su PC e non può essere salvato su CD, anche se potete interagire usando il pad Sony. Ganzo eh?

Netscap

Holman prevede di utilizzare Internet come fonte di informazioni privilegiata per gli utenti di NetYaroze. Collegandosi al sito ***http://www.scee.sony.co.uk/yarinfo/index.html*** è possibile consultare una completa serie di *FAQ (Frequently Asked Questions)* sul kit Sony e accedere a informazioni updatate costantemente. Non mancano gruppi di discussioni tra utenti, *bulletin boards* all'interno dei quali i novelli programmatori possono esporre i loro problemi e chiedere aiuto ad altri.
Ma nelle intenzioni di Sony Computer Entertainment of Europe c'è appunto l'unificazione dei tre siti al fine di



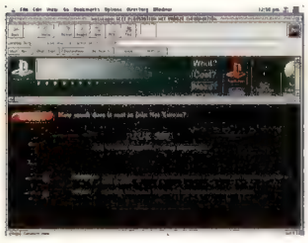
Dentro la Sca

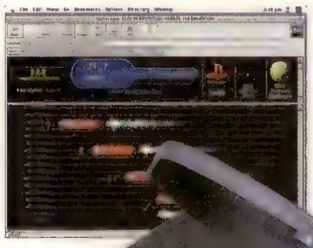
Per un milione e cinquecento mila lire circa potrete portare una casa una PlayStation di colore nero carbone, splendidamente rifinita in ogni aspetto. Differenze cromatiche a parte, il nuovo modello include una porta di accesso inserita sopra la porta dei joypad e che consente di trasferire informazio-

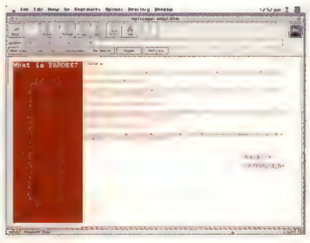
e: SCEE PLAYSTATION NET YAROZE INFORMATION

giungere a una globalizzazione della comunità di sviluppatori. Una sorta di villeggio globale sotto l'egida di Yaroze, una tribù che programma.
Non si tratta di un club esclusivo: il sito è aperto a tutti, a coloro che non posseggono il kit ma anche allo software house in cerca di nuove leve di coders.
Ray Maguire, Managing Director di SCEE, afferma che il sito *"E' il modo migliore per conoscere i migliori talenti in circolazione che soprattutto in Gran Bretagna hanno una tradizione più che decennale. Net Yaroze permetterà a una nuova generazione di programmatori di sviluppare le loro capacità creative e di dare un impulso vitale all'industria del divertimento elettronico."*

Ancora più interessante, sono apparse in rete decine di *homepages* dedicate al Net Yaroze, complementari ai siti ufficiali. Una delle migliori è *Net Yaroze Times*, curata da Luca Cotta Ramusino (*lcotta@systemy.it*), valente collaboratore di PC Play, e altre pubblicazioni edite da Jackson Libri. Dategli un'occhiata, ne vale la pena: ***http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/2200/***.







IL SITO UFFICIALE DELLO YAROZE È AGGIORNATO COSTANTEMENTE DA SONY, MA LE HOME PAGES COMPLEMENTARI STANNO SPUNTANDO COME FUNGHI.

tola

ni dallo Yaroze al PC. Senza la corretta chiave che viene fornita come corredo, l'unità è del tutto inutile. Oltre alla macchina, potrete trovare all'interno della confezione due controller, un cavo A/V, software PC su CD, documentazione in tre manuali, una serie di accessori (una card di accesso, un cavo di collegamento al PC), svariate librerie di sviluppo (grafica 3D, suono, matematiche, interfaccia di controllo etc.), utilities in linguaggio Standard C, *tools* di programmazione (compilatore R3000 C, linker e debugger) e dei buoni per il caffè.

Acquistando il package si diventa automaticamente membri della comunità Yaroze, il che, tradotto in soldoni, significa che riceverete update ed informazioni extra via Internet e/o posta convenzionale.

SECONDO SONY I PROGRAMMI CHE ACCOMPAGNANO YAROZE SERVONO SOLO PER COMINCIARE. TUTORIAL E ALTRI TOOL SONO DISPONIBILI IN RETE.

SURFANDO LA RETE...

SITI UFFICIALI

Il primo sito dedicato allo Yaroze è stato creato ovviamente in Giappone, ma fedele alla filosofia della localizzazione del prodotto, Sony ha istituito web sites anche in Occidente. Eccovi le URL:

SONY EUROPE
http://www.scee.sony.co.uk/yarinfo/index.html
SONY AMERICA
http://www.sepc.sony.com/net/
SONY OF JAPAN
http://www.scei.co.jp/tindex.html

SITI NON UFFICIALI

Sono apparsi un certo numero di siti amatoriali dedicati al kit di sviluppo Sony già una settimana dopo che il Net Yaroze era stato messo in vendita. Molte di queste *homepages* rappresentano una fonte di informazioni utilissima che non trovereste altrove...

CODE HESTERS
http://www.pacificcoast.net/~titan/jesters/
UNDERGOUND YAROZE PAGE
http://www.pacificcoast.net/~titan/
MIMSY'S NET YAROZE INFOPAGE
http://www.naples.net/~saturn/yarouze/
CLUB YAROZE
http://www.digitalcity.com/yarouze/index.html
ESSENCE OF YAROZE
http://www.logicnet.co.uk/PlayStationParadise/Yaroze.html
NEMICKOL : YAROZE
http://www.math.lsa.umich.edu/~nemickol/yaroze.html
NY Times
http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/2200/

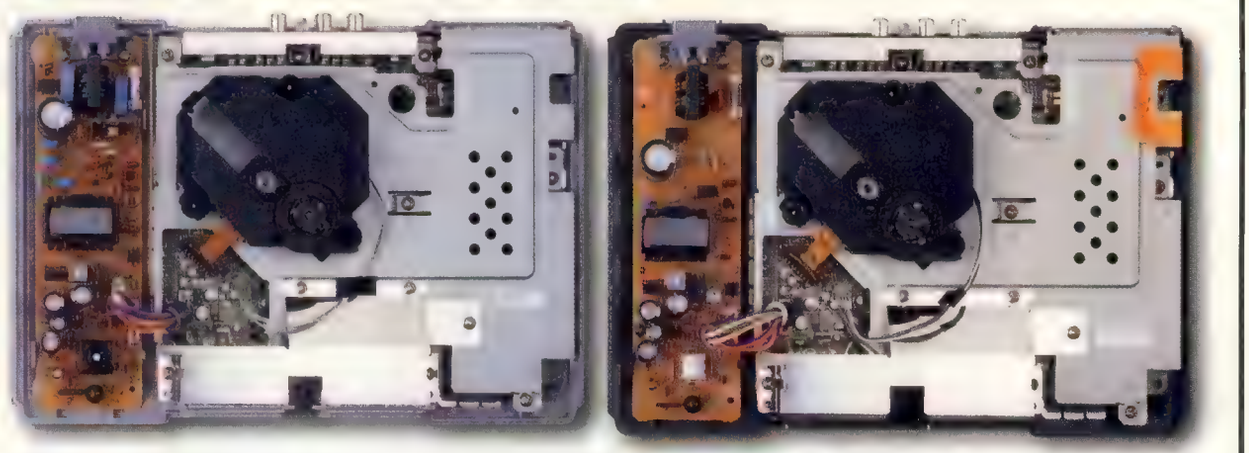
Da grande farò il Programmatore

Oltre al kit di sviluppo Sony, quello che vi serve per cominciare a lavorare è una televisione a colori (magari sedicinoni), meglio ancora un monitor (PAL/NTSC RGB) e un paio di memory card. Un personal computer, possibilmente Pentium di fascia medio/alta (150/200 Mhz), almeno 8 MB di RAM (l'ideale sarebbe 32) con almeno due porte seriali (l'ideale sarebbe tre), un modem da 33.6 oppure 28.8, accesso a Internet, lettore CD-ROM, un monitor Super VGA, MS-DOS 6.0+, Windows 3.1. o Windows '95.
Quanto vi può costare un simile materiale in Italia? All'incirca due milioni e mezzo di lire, che sommate al milione e mezzo dello Yaroze fa quattro milioni tondi tondi.
Non è poco, ma neanche tantissimo considerando che fino a pochi anni fa i costi di sviluppo erano decisamente più elevati.
A confermare l'interesse per la produzione underground si aggiungono le similari iniziative di Sega e Matsushita. La prima ha infatti già annunciato un dispositivo analogo al Net Yaroze per Saturn (ma basato sul linguaggio BASIC anziché C) sviluppato in collaborazione con Bits Systems. Dal canto suo Matsushita prevede di commercializzare qualcosa di simile per M2, ma per sapere con certezza il futuro del 64-bit dovremo attendere il *Tokyo Game Show* di aprile.

NOKIA
SONY
PlayStation

NELLO STOMACO DELLA BALENA

AL TATTO LO CHASSIS DI NETYAROZE APPARE CARATTERIZZATO DA UN TIPO DI PLASTICA DI OTTIMA QUALITÀ, PIÙ RUVIDA DI QUELLA UTILIZZATA NEL MODELLO GRIGIO.



A SINISTRA POTETE VEDERE LA PARTE INTERNA DI UNA COMUNE PLAYSTATION, MENTRE SULLA DESTRA QUELLA DI NETYAROZE. LE DUE MACCHINE SONO SOSTANZIALMENTE SIMILI DAL PUNTO DI VISTA TECNICO.

Facile come l'ABC?

Paul Evans, programmatore a tempo perso nonché collaboratore della testata inglese **PlayStation Plus**, ha acquistato un **NetYaroze** da Sony. Cronaca di una programmazione annunciata...

"Le mie prime impressioni sul NetYaroze sono estremamente positive, non mi riferisco solo all'estetica della macchina, ma al livello tecnico. Mi è bastato dare un'occhiata al manuale per rendermi conto che questo aggeggio è in grado di svolgere un sacco di operazioni - ovviamente bisogna conoscere bene il linguaggio C - ma fondamentalmente lo Yaroze può fare qualsiasi cosa, in qualsiasi modo, che qualsiasi altro programmatore può fare con strumenti di sviluppo decisamente più costosi.

*"Quando ho cercato di smanettare con la macchina, mi sono accorto subito che non sarei andato molto lontano senza prima leggere con attenzione i corposi manuali di accompagnamento. Mettete in preventivo ore e ore di studio, questo non è uno **Shoot'em up Construction Kit**, ma un sistema di sviluppo molto complesso e articolato. Occorre avere una ottima conoscenza a livello matematico e geometrico per riuscire a ricavare qualcosa dai tool di programmazione tridimensionali. D'altra parte è facilissimo riuscire a far rimbalzare sullo schermo sprites di ogni forma, il che è incoraggiante, almeno all'inizio.*

"L'installazione dell'hardware non richiede alcuna competenza specifica e, se avete una certa dimestichezza a livello di DOS, installare i programmi su PC non dovrebbe risultare troppo complessa. I manuali trattano ogni argomento possibile, anche se spesso in modo superficiale. Fortunatamente sono disponibili una serie di informazioni aggiuntive al sito Sony, aggiornate quotidianamente"

Dopo aver linkato PC e Yaroze, il passo successivo consiste nel far comunicare le due macchine tra loro. Anche questo precesso è relativamente rapido, semplice ed indolore. *"L'installazione consiste nel copiare tutti i tool di programmazione acclusi sull'hard disk del PC e quindi farle partire dopo aver correttamente predisposto il computer. Sarebbe stato preferibile un set-up modello **Windows '95**, ma per il momento bisogna accontentarsi di quello che passa il convento.*

"Infatti, il programma di comunicazione tra le due macchine gira sotto DOS, le uniche due applicazioni pensate per Windows sono due sistemi di conversione grafica, il che significa che per programmare giochi sullo Yaroze bisogna necessariamente aver una più che buona conoscenza del DOS."

Detto in altri termini, NetYaroze non è stato pensato per i principianti, ma per chi ha già una serie di conoscenze tecniche superiori alla media. In effetti, si tratta di un kit di sviluppo sofisticato, con il quale è possibile ottenere risultati decisamente interessanti. *"Con Yaroze si può accedere a una serie di scorciatoie che facilitano le cose, richiamare le routines più usate sveltendo in questo modo il processo di compilazione del codice. Ovviamente, per scrivere una routine tridimensionale effettivamente funzionante è necessario conoscere matrici e trigonometria. Sono comunque già disponibili routines che facilitano il compito e permettono di visualizzare effetti di rotazione e ingrandimento. Le librerie sono molto utili, in questo senso."*

"Tuttavia, resta sempre il limite dei 2 MB di memoria, anche se l'ostacolo può essere aggirato programmando un singolo livello del gioco prima e gli altri in seguito, caricando dati dal CD. Una volta che avete terminato il vostro capolavoro potete presentarlo a Sony o a un altro sviluppatore come prova del vostro talento. L'auspicio è entrare a far parte dell'élite degli sviluppatori professionisti..."

Quanto tempo ci vuole per imparare a conoscere tutte le potenzialità di NetYaroze?

*"In un weekend potete già creare semplici cloni di **Pong** e quando avrete preso una certa dimestichezza col sistema delle scorciatoie, potrete già realizzare qualcosa di interessante. Dare a tutti lo stesso strumento di programmazione è un modo democratico di concedere a tutti una chance per dimostrare il talento che abbiamo o che crediamo di avere."*

Con NetYaroze, PlayStation non è più un sistema chiuso. Come già notavamo sul numero 32 di **Super PlayStation Console**, possiamo ora definirlo se non aperto, almeno socchiuso. PlayStation è l'Amiga di fine millennio: costa poco, è versatile e di solito, non pulisce il water.

ACTION GAME

VIDEOGAME AND COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

SONY
PlayStation *pal*
399.000

modifica PlayStation
compresa di cavo scart
129.000

SONY
PlayStation univ.
499.000

cool border	89.000
command & conquer	89.000
crash badicoot	89.000
die hard trilogy	89.000
disruptor	89.000
dragon ball z u.b. 22	99.000
fifa 97	79.000
firo & clawd	89.000
international moto x	89.000
jumping flash 2	89.000
madden 97	89.000
motor toon g.p. 2	89.000
nba live 97	89.000
pandemonium	89.000
smash court tennis	89.000
soviet strike	89.000
space jam	89.000
street fighter aplha 2	89.000
tekken 2	89.000
tomb raider	89.000
x2	89.000

nintendo
ULTRA 64
UNIVERSALE
+ GIOCO
telefonare

cruise in usa usa	159.000
doom 64 usa	159.000
killer instinct gold jap	179.000
mario kart 64 jap	149.000
mortal kombat trilogy usa	169.000
perfect striker jap	199.000
pilot wings 64 jap	129.000
rev limit jap	tel.
shadow of the empire usa	tel.
star fox jap	tel.
turok usa	tel.
wave racer jap	179.000

bastard! jap	129.000
carnage heart usa	119.000
cobra jap	119.000
dragn ball z legend jap	119.000
final fantasy VII jap	199.000
kid klown 2 jap	119.000
nascar racing usa	99.000
rage racer jap	129.000
ranma 1/2 jap	149.000
rocman x 8 jap	119.000
soul edge jap	129.000
soviet strike usa	129.000
space jam jap	99.000
star gladiator usa	99.000
suikoden usa	109.000
tempest x 3 usa	99.000
toshinden 3 jap	129.000
twisted methal 2 usa	79.000
v-max jap	139.000
winning eleven 97 jap	119.000

PORTACI IL TUO MATERIALE USATO VERRA' VALUTATO E PERMUTATO CON ALTRO MATERIALE!

videogiochi usati a partire da
19.000

VIDEOGIOCHI D'IMPORTAZIONE E NON,CON ARRIVI SETTIMANALI!

ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
Tel./Fax
02/2043300

ORARI NEGOZIO
DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:00
SABATO MATTINA: dalle 09:30 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

Il primo gioco della Merit uscirà sotto la nuova etichetta Euthecnics grazie a un accordo stipulato con la Ocean.

Total Drivin'

Quando un genere è stato sfruttato e spremuto come i giochi di guida viene sinceramente da chiedersi in che modo si possano ancora confezionare prodotti sufficientemente interessanti. La struttura di base infatti rimane sempre la stessa, ma allora che si fa? Beh, ci si ingegna: si cerca di inserire qualche nuovo elemento od opzione in grado di far emergere il prodotto dalla massa oppure ci si limita ad un bel *maquillage* grafico, a qualche trovata meramente estetica che però può anche portare a risultati insperati se il team di sviluppo che sta dietro al gioco è mosso da buone intenzioni e dimostra di avere, oltre alle consuete stazioni Silicon, anche un po' di gusto e di cervello. Una buona giocabilità e un sistema di controllo funzionale sono infatti in grado di far balzare all'attenzione della cronaca anche prodotti apparentemente "piatti", privi cioè di quelle trovate o caratteristiche eclatanti che la quasi totalità delle software house sbandiera prima dell'uscita di un suo titolo, salvo poi accorgersi che il loro ultimo prodotto non è altro che un informe ammasso di codice binario!

Titolo : TOTAL DRIVIN'
Casa : OCEAN
Uscita : IMMINENTE
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

E' quindi con una certa trepidazione e emozione che ci accingiamo a presentarvi questo ***Total Drivin'***, un racing game che non punta a diventare la simulazione definitiva o l'ennesima parodia modello *Wacky Races* ma semplicemente un buon titolo basato su un gameplay solido, semplice e divertente.
Sostanzialmente si tratta della solita mega-competizione a squadre alla quale parteciperanno 8 diversi team tra i quali potrete scegliere i vostri bolidi preferiti. Inizialmente il gioco si presenta come una sorta di incrocio tra ***Sega Rally*** e ***Rage Racer,*** tuttavia ciò che differisce quest'ultimo game Ocean dai due capolavori sopracitati, è la grande profondità derivante da un'incredibile varietà di mezzi e tracciati. I vari percorsi sono infatti ambientati in sei diversi paesi ognuno dei quali caratterizzato da una propria flora, fauna e clima, mentre le vetture andranno dai

I VEICOLI RENDERIZZATI VANNO DAI DRAGSTER FINO ALLE MACCHINE DA CORSA PIÙ "COMUNI" QUALI FERRARI, LAMBORGHINI E PORSCHE VARIE.

piccoli e agili *sand buggie* ai prototipi più evoluti, ma questo non è ancora niente...

Scuola Guida

I vari tracciati presenti in ***TD*** sono ambientati in sei paesi sparsi qua e là per il globo ognuno dei quali caratterizzato da una propria conformazione fisica. Voi inizierete la vostra avventura sull'*Island* nella quale dovrete condurre degli scattanti *buggie* 4x4 lungo una serie di strade polverose che si inerpicheranno lungo ripide montagne che vi condurranno alle pendici di un vulcano in piena attività. Discorso analogo può essere fatto anche per il secondo tracciato, il deserto, nel quale vi troverete a vagare attraverso enormi distese di sabbia al termine delle quali avrete accesso a un ridente villaggio per passare poi ad una serie di scavi archeologici, prima di potervi lanciare nella fase finale del percorso che vi condurrà proprio di fronte alle piramidi. I due percorsi urbani invece saranno ambientati rispettivamente a Honk Kong e a Mosca ed ognuno dei due è stato realizzato prendendo come base le cartine e i monumenti più importanti delle due rispettive città. Questo ci darà la possibilità di gareggiare dietro il Cremlino prima di sfrecciare a tutto gas lungo la Piazza Rossa, oltre che di poter ammirare lo stupendo panorama offerto dalla baia di Honk Kong con tanto di mare ed aeroplani che se ne andranno tranquillamente su e giù per lo schermo. Le macchine da rally faranno invece il loro ingresso in campo nella quinta sezione, che vi vedrà impegnati in un'estenuante corsa sulle highland. Vi ritroverete così a vagare lungo colline e foreste che, con i loro dannatissimi sentieri e strettoie, metteranno a dura prova anche i piloti più navigati. Detto ciò il percorso più ostico sembrerebbe essere comunque quello ambientato sulle Alpi. Qui infatti non solo dovrete fare attenzione a non finire con la vostra macchina giù dalle varie scarpate, ma dovrete anche evitare i vari banchi di ghiaccio nonché le slavine e frane assortite che, di tanto in tanto, si abbatteranno su voi poveri giocatori indifesi. A questo proposito bisogna sottolineare come proprio gli effetti atmosferici costituiscano una delle caratteristiche più interessanti di questo gioco. Questi infatti andranno dalle valanghe sopracitate a violenti acquazzoni, ai quali si affiancheranno poi tempeste di sabbia e veri e propri terremoti che renderanno molto movimentati alcuni passaggi delle varie corse. Inoltre, come se ciò non fosse già sufficiente, alcuni tracciati dovranno essere affrontati in notturna il che diminuirà ancora di più la già scarsa visibilità per la gioia del nostro carrozziere di fiducia!

Ancora! Ancora!

Ben consci del fatto che qualsiasi gioco, per quanto ben fatto, non possa durare in eterno, i ragazzi della Ocean hanno speso una grossa fetta del loro tempo per implementare una serie di opzioni che consentissero a due esseri umani di poter usufruire contemporaneamente delle prestazioni di questo loro ultimo prodotto. Detto in parole povere, questo significa che ***Total Drivin'*** include (o meglio includerà) sia una modalità in *split screen* sia l'opzione *link* grazie alle quali potrete sfidare i vostri amici in appassionanti corse all'ultima sgommata. Un'altra cosa importante da sottolineare è che, come ***Rage Racer***, ***TD*** prevede una serie di diversi percorsi che attraversano i vari schemi, ognuno dei quali caratterizzato da un proprio livello di difficoltà oltre che da un particolare set di ostacoli più o meno naturali. Man mano che progredirete nel gioco infatti i vari blocchi stradali si faranno via via sempre più numerosi obbligandovi di fatto ad abbandonare la sede stradale per lanciarvi alla ricerca di percorsi alternativi, molti dei quali si riveleranno a dir poco infernali. Detto ciò, nonostante i vari tracciati risultino molto impressionanti la trovata più originale deriva dalla struttura di gioco vera e propria che praticamente ci obbligherà a guidare una macchina differente a seconda del livello nel quale ci troveremo a gareggiare. La cosa più interessante è che ogni scuderia avrà a disposizione un proprio set di veicoli il che porta il numero di mezzi presenti in questo titolo alla ragguardevole cifra di 40 unità! Da quanto visto finora sembrerebbe inoltre che, non solo i tracciati, ma anche le varie macchine siano caratterizzate da una realizzazione tecnica molto convincente, grazie soprattutto a una pericolare serie di animazioni che hanno permesso ai programmatori di riprodurre in quei piccoli ammassi di poligoni e *texture* buona parte dei comportamenti che caratterizzano le controparti reali. Inoltre, a rendere il tutto ancora più realistico sono venuti in soccorso i vari chip grafici della Play grazie ai quali è stato possibile inserire una serie di trovate cosmetiche di grande effetto. Con delle premesse del genere sembra davvero impossibile che i ragazzi della Ocean facciano un buco nell'acqua tuttavia esiste ancora una cosa da valutare, ovvero la capacità di ***Total Drivin'*** di tenere il giocatore incollato allo schermo per un lasso di tempo discretamente lungo. Speriamo in bene...

Porsche Challenge

Europa, America, Giappone: tre filosofie di vita completamente differenti fra loro, tre stili distinti nella realizzazione di videogames. I prodotti del Vecchio Continente, ad esempio, sono spesso caratterizzati da un livello di programmazione decisamente elevato, ma da una giocabilità abbastanza limitata (si veda su tutti *Tunnel B1*, tecnicamente ineccepibile, ma con una longevità minima). I titoli USA puntano tantissimo sul nome e sulla spettacolarità del gioco, ma sono eoni indietro per quanto riguarda la programmazione vera e propria (ovviamente esistono le eccezioni, ma in linea di massima la tendenza è questa). I giochi *made in Japan* infine privilegiano su tutti giocabilità e longevità, sono quasi esenti da bug (a differenza dei giochi europei ed americani) e cercano innanzitutto il divertimento del giocatore (qualcuno obietterà che i titoli Namco sono mostruosi anche tecnicamente... l'ho detto che esistono le eccezioni...).

Titolo : PORSCHE CHALLENGE
Casa : SONY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

(FOTO A DESTRA) NELLE GARE NOTTURNE OVVIAMENTE SI ACCENDONO LE LUCI DEL BOXSTER...

Perché tutto questo preambolo? Semplicemente per farvi capire sin dall'inizio che tipo di gioco ci troviamo di fronte: ***Porsche Challenge*** è infatti, in tutto e per tutto, un titolo europeo, realizzato con cura e amore dal team capitanato da Jerry Pascal (quelli di ***Total NBA***, tanto per intenderci).

CARTA D'IDENTITÀ, PREGO...

Il gioco: ***Porsche Challenge*** è una simulazione di guida (chi l'avrebbe mai detto?) alla ***Rage Racer*** che vi mette ai volanti dell'ultimo nato della casa tedesca, quel gioiellino chiamato Boxster che, sia a causa della linea estremamente accattivante che del prezzo contenuto, sta vendendo numerosissimi esemplari in tutto il mondo. Le ambientazioni disponibili all'inizio del gioco sono quattro: Stuttgart, ovvero la pista utilizzata da Porsche per prove e collaudi di ogni tipo, USA, che (almeno credo) dovrebbe rappresentare San Francisco o comunque una città della *wesscoast*, Japan, ambientazione notturna in una città del Sol Levante, e le Alpi,

con tanto di neve e ghiaccio (però mancano i pullman di linea che venhono giù in senso contrario, vero incubo dei percorsi montani nostrani). Come in ***Ridge***,ogni ambientazione ha un percorso la cui conformazione cambia a seconda del livello "aprendo" nuovi passaggi e chiudendone altri: sempre sulla scia del titolo Namco, ogni tracciato va percorso più volte e, sebbene il vostro obiettivo debba rimanere quello di arrivare primi al traguardo, esistono dei checkpoint da attraversare prima che il tempo limite scenda sotto lo zero.

Le modalità di gioco non sono numerose, tant'è vero che il Campionato è quella che utilizzerete il 95% delle volte, ma va segnalato che i programmatori Sony, seguendo il trend, hanno inserito la possibilità di gioco a due contemporaneo tramite split-screen orizzontale, possibilità sempre ben accetta in quanto, nove volte su dieci, più divertente del gioco in singolo.

Anche le opzioni sono abbastanza limitate, ma avrete comunque la possibilità di selezionare il livello di difficoltà fra i tre disponibili, se giocare in modalità *Arcade* o *Simulation* (le differenze sono minime comunque), con il Tiptronic abilitato o meno e infine il tipo di pilota desiderato: opzione di una certa importanza, perché al di là dei cambiamenti estetici (la vettura è cabrio quindi vedrete il guidatore che sterza e si muove con assoluto realismo, inoltre, a seconda del pilota prescelto, varierà il colore del Boxster), la nostra scelta influenzerà, in maniera non troppo sensibile, sia chiaro, lo stile di guida.

La Prova

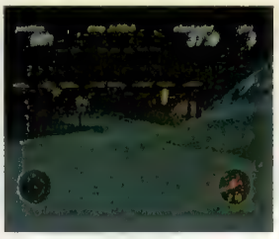
La prima cosa da fare nel valutare un prodotto di questo tipo è valutare che razza di gioco ci troviamo di fronte. ***Porsche Challenge*** è un titolo prettamente arcade o una simulazione? Bella domanda, a cui purtroppo non riuscirei a dare una risposta. Per mesi ci siamo sentiti ripetere che Sony ha realizzato questo gioco in stretta collaborazione con Porsche, che la casa automobilistica tedesca ha inviato numerosi tecnici ad assistere allo sviluppo del gioco, affinché il tutto risultasse il più realistico possibile, che la sensazione finale sarebbe stata quella di guidare un Boxster vero e proprio... Beh, io non ho ancura avuto occasione di provare un Boxster, ma un paio di macchine con più di 200 cavalli (come la macchina Porsche) le ho provate e, per dirla schiettamente, il comportamento della vettura in ***Porsche Challenge*** non c'entra niente con la realtà.

L'elemento simulativo, nonostante l'intento dei programmatori, è davvero ridotto all'osso: la macchina non sbanda praticamente mai, in compenso sul percorso alpino fa salti degni del Generale Lee di Bo e Luke, i danni non esistono tanto che potrete schiantarvi a 200 Km/h e ripartire come se niente fosse e, dopo qualche partita, vi accorgerete che il freno normale serve ben

QUANDO SI AZIONA LA RETROMARCIA L'INQUADRATURA DEL BOXSTER DIVENTA FRONTALE.

THE NEED FOR SPEED 2

Delusi da ***Porsche Challenge***? Poco male: salvo eventuali ritardi, dovrebbe già essere disponibile nei negozi l'atteso ***The Need For Speed 2*** (troppo tardi, tuttavia, per essere testato esaustivamente su questo numero di **Super PlayStation Console**). Il gioco include una nuova serie di veicoli: McLaren F1, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Ford GT90, Ford Indigo, Jaguar XJ220 e ItalDesign Cala. Tracciati internazionali: Australia, Himalaya, Messico, Nepal, Europa, Norvegia e Canada. Possibilità di gioco simultaneo tramite split-screen. ***The Need For Speed 2*** vanta fino al 50% di poligoni in più rispetto al predecessore, una visuale di gioco a 360° e tracciati decisamente più lunghi. Due modalità di gioco: simulazione e arcade. Al pari di ***Porsche Challenge***, anche ***TNFS2*** include un sonoro interattivo che sottolinea e rimarca i momenti più spettacolari. La sfida è aperta. Date un'occhiata a queste immagini inedite tratte dalla versione definitiva.



poco, soprattutto sui percorsi più ardui, e userete quasi in ogni curva il freno a mano (solo in quella occasione la macchina deraperà; magra soddisfazione). Da questo punto di vista, quindi, ci troviamo di fronte a un novello *Formula 1*, titolo passato come simulazione, ma dalla chiara impostazione arcade.

Educazione Tecnica

Se sul concept quindi abbiamo numerosi dubbi, poche critiche possono essere rivolte alla realizzazione tecnica (d'altronde è un gioco europeo, lo dicevo io...). La grafica è stupefacente, con effetti di luce, ombreggiature e riflessi estremamente realistici: il Boxster è dettagliatissimo e anche i piloti all'interno delle vetture risultano alquanto curati. Certo, il *pop-up* è presente, è inutile negarlo, ma non è particolarmente fastidioso e in generale grafica e sonoro sono su ottimi livelli. Il *frame rate* è buono, anche nella modalità a due giocatori: l'unica cosa che non ci spieghiamo è perché le vetture in questo caso montino l'*hard top*. Forse la console non riusciva a gestire anche i movimenti dei piloti all'interno delle vetture? Questa lacuna (minima, ok, lo ammettiamo) e qualche bug qua e là sono le uniche segnalazioni negative che possiamo fare in questo caso.

Hard Core

Ma veniamo al dunque, al cuore del titolo, alla giocabilità. E' divertente o meno questo *Porsche Challenge*?

Ehm... Diciamo che in passato abbiamo visto giochi molto più divertenti... Sinceramente, questo titolo ha una giocabilità e una longevità alquanto limitate per diversi motivi. Primo, non è frenetico: un gioco di guida deve pompare l'adrenalina a cento e non fare assopire il player col joypad in mano. Alla Namco lo sanno bene, tant'è che giocando a *Ridge* sembra di essere in un videoclip: colori forti, musica con un numero di *bpm* sotenutissimo, un sacco di vetture... In *Porsche* si comincia bene con una carrellata della telecamera sulla macchina, la musica che spinge e... basta, il tutto finisce lì: la macchina più di tanto sembra che non vada, tanto che molto spesso vi chiederete se sia così scarsa anche la controparte reale, i veicoli avversari sono pochissimi, gli elementi del paesaggio che si muovono ridotti... Insomma, non ci siamo. Secondo, l'elemento sfida è pressoché minimo: tolto il *Two Player Mode* le modalità di gioco sono davvero pochine e le quattro ambientazioni non garantiscono sufficiente longevità al prodotto. Terzo, la scelta delle inquadrature è quantomeno discutibile. Ne esistono due, una interna e una esterna. Sulla prima niente da ridire, ma la seconda (che, da quanto ho potuto vedere, è quella utilizzata dal 90% dei giocatori in questo genere di titoli) è davvero troppo ravvicinata.
D'accordo, fa piacere vedere il Boxster da vicino in tutto il suo splendore e con tutti i dettagli che i programmatori sono riusciti a inserire, ma la macchina non si può pappare una porzione così grossa di schermo.
Uniamo il fatto che i programmatori abbiano utilizzato un vasto numero di colori simili fra loro, rendendo il tutto molto bello da vedere e vicino alla controparte reale, ma alquanto controproducente quando si tratta di distinguere la pista dal fondale (con il risultato che spesso arriverete a 200 Km/h contro un elemento del paesaggio perché non v'eravate accorti materialmente che c'era una curva a destra, l'unico tracciato che si salva in questo senso è quello alpino), uniamo queste pecche, dicevamo, ed ecco spiegato il perché *Porsche* sia così poco divertente. Personalmente ritengo che i programmatori abbiano speso troppo tempo sull'*engine* e sulla grafica e troppo poco tempo a studiare la giocabilità: qui il comportamento della vettura non è neanche da limare, è da ristudiare da zero...

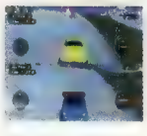
I PERCORSI ALPINI SONO SENZA ALCUN DUBBIO QUELLI PIÙ IMPEGNATIVI, ANCHE A CAUSA DELLA PRESENZA DI NEVE A BORDO PISTA.

Out

Conclusione amara: *Porsche Challenge* non è quel capolavoro che ci aspettavamo, anzi... Doveva essere il titolo dell'anno; in realtà è un gioco di guida discreto, ma afflitto da troppi difetti, fra cui, su tutti, quello di essere poco divertente. Io, fossi la Sony, un giretto in Giappone lo farei fare a questo team di programmatori: tecnicamente sono validi, ma hanno bisogno di prendere un po' di ripetizioni di *gameplay*...

SIMON

Commento **E' sempre così: quando si aspetta con eccessiva trepidazione l'uscita di un titolo, il gioco in questione si rivela sempre non all'altezza delle aspettative. Così è stato anche in questo caso. *Porsche Challenge* è un gioco discreto e niente più, non il capolavoro che ci aspettavamo. Tecnicamente è valido e all'inizio si rimane a bocca aperta per lo splendore della grafica. Sfortunatamente tanta grazia non è supportata da una giocabilità sugli stessi livelli, anzi *Porsche* è davvero poco divertente. Ci vorrebbe un discorso più ampio sull'hype creata dalle riviste, ma non è né tempo, né luogo...**



Pro...

- *Graficamente ineccepibile*
- *Split screen anziché link*

Contro...

- *Poco divertente e longevo*
- *Realismo alquanto basso*

La Pagella...

Grafica	**94**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**71**
Longevità	**73**
Originalità	**65**

80

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTI VENDITA

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

SEGA®
SATURN USA + SEGA RALLY
+ V. FIGHTER II + V. COP + DAYTONA +PAD
L.548.000

PROSSIME APERTURE
CREMONA IN CENTRO CITTÀ
BRESCIA VIA MAMELI
BERGAMO VIA XX SETTEMBRE
PER MAGGIORI INFORMAZIONI TELEFONA AI 02/42.300.10

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

NUOVO PUNTO VENDITA

I Belée

CONSOLES department

Software Universe

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe® CONSOLES department

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.R.G. s.r.l. - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Rally Cross

La commercializzazione di Saturn in Giappone non ha certo scritto pagine indelebili nella storia del marketing. Nonostante Sega godesse del *know-how* e della fama necessari e sufficienti a garantirle la leadership nel mercato videoludico, è riuscita, vuoi per pigrizia, vuoi per eccesso di boria o per il rassicurante *stand by* di Nintendo, a farsi scavalcare con sorprendente agilità dalla "inesperta" e sottovalutata mamma del walkman, al secolo Sony. Dopo gli sbarchi ufficiali in America ed Europa, infatti, il 32-bit di Sega soffriva ancora della vacillante credibilità ereditata dalle precipitose conversioni di *Daytona USA* e *Virtua Fighter* mentre la neonata PlayStation, con i suoi *Ridge Racer*, *WipeOut* e *Tekken*, inghiottiva voracemente grosse fette di mercato. A quel punto risollevare le sorti del sistema e fugare ogni dubbio circa le sue potenzialità in ambito tridimensionale diventarono presto imperativi vitali in casa Sega: urgeva un miracolo modello *Sonic the Hedgehog*. Grazie alla grinta che il regime concorrenziale impone ed imprime ai soggetti economici che ne sono coinvolti, Sega, nel periodo natalizio '95 /'96, "fece il miracolo" riuscendo a rivitalizzare il suo parco software grazie alle splendide conversioni di *Virtua Fighter 2* e *Sega Rally* operate dai suoi dipartimenti interni di ricerca e sviluppo, AM2 e AM3. La guerra, evidentemente, non era ancora finita e mentre il secondo beat'em up della serie *Virtua* venne presto contrastato dal *Tekken 2* namchiano, sorprendentemente, il racing game rallistico non provocò la medesima reazione nella concorrenza, rimanendo fino ad oggi l'incontrastato paradigma del genere, appannaggio dei soli utenti Saturn. Costretti a rifugiarsi tra poligoni *texture mappati* della discreta saga di *Ridge Racer*, i possessori di PlayStation si saranno spesso interrogati sui motivi che hanno indotto Sony a "lasciar correre" l'attacco di Sega ignorando la vecchia e cara regola del "botta e risposta". Un interrogativo intrigante certo, ma che possiamo adesso accantonare. Infatti, dopo circa un anno (dalla conversione di *Sega Rally*) passato a sognare sdrucciolevoli percorsi sabbiosi, interminabili derapate ai limiti del testacoda e le evoluzioni di un'aggressiva quattroruote motrici in balia di dossi e cunette, è finalmente giunto anche per noi, fedeli *PlayStation owners*, il momento di vivere quel sogno nella realtà virtuale di *Rally Cross*.

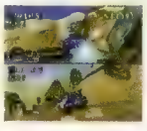


FOTO DI GRUPPO NEL FANGO DELLO STADIO.

Chiariamo subito una cosa: *Rally Cross*, a dispetto di ciò che il nome lascerebbe intendere, non è un *rally game* puro. Invece di un unico, lungo percorso diviso in tappe, tipico di questo genere sportivo, Sony ha infatti preferito adottare un approccio più tradizionale (in ambito videoludico) stabilendo tracciati chiusi da percorrere ciclicamente per un certo numero di giri nel tentativo di avere la meglio su altri tre concorrenti. Dal punto di vista strutturale, quindi, i più esigenti e irriducibili fan del genere avrebbero validi motivi per essere irritati, ma ciò che *Rally Cross* offre in termini puramente ludici basta da solo a zittire eventuali lamentele.
Alla primissima partita, infatti, si resta letteralmente sconvolti (coinvolti) dall'estremo realismo dinamico delle vetture. A ogni curva, cunetta, dislivello, pozza fangosa o trampolino, i mezzi reagiscono come nella realtà impennandosi, inclinandosi su due ruote, arrancando nella melma, sbuffando e rimbalzando fra un dosso e l'altro, regalando ad ogni gara un'esperienza unica ed esaltante. E' quasi possibile "sentire" la strada scorrere

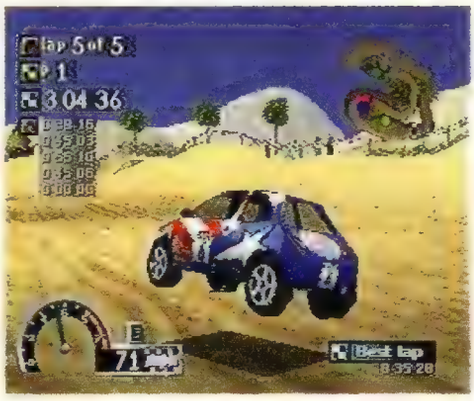
BASTA UNA MINIMA DISTRAZIONE PER FARE QUESTA FINE.

Titolo : RALLY CROSS
Casa : SCEA
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1-4
Genere : RACING

sconnessa sotto i pneumatici mentre nuvole di sabbia, fango e pietrisco si sollevano ad ogni derapata e le sospensioni assecondano con fare realistico ogni minima increspatura del terreno. La morfologia "sgangherata" di ogni tracciato non fa che esaltare questo aspetto traducendo ogni partita in una sequela di salti a rischio di avvitamento aereo, atterraggi molleggiati e spettacolari cappottamenti gestiti in tempo reale dalla CPU. A loro volta i vari e frequenti incidenti in cui le vetture vengono coinvolte ne distorcono le lamiere poligonali alterandone le *texture* (ma non le prestazioni) alla maniera di ***Destruction Derby***. Le collisioni laterali con i bordi pista o con le altre vetture in gara, pur lasciando un loro ricordino sulla fiancata del mezzo, incidono pochissimo sulla sua velocità (la riducono nell'ordine di un paio di *mph*) mantenendo alta la frenesia dell'azione. Inoltre, riuscire a stringere un avversario sul bordo esterno di una curva alla Indianapolis può portare ad esilaranti impennate und capovolgimenti con sottofondo audio campionato di lamiere contorte e ammortizzatori "a molla" (*gnick! gnick!*). Ma al di là di ogni descrizione minuziosa delle sue routine, ***Rally Cross*** è il classico gioco "*that has to be seen to be believed*" (che va visto per essere apprezzato al meglio) come dicono gli inglesi e di cui le foto su queste pagine offrono solo una pallida idea.

Grafica, Fps ed altre catastrofi

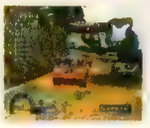
La grafica di ***Rally Cross***, pur non raggiungendo i livelli di ***Rage Racer*** (da cui va tra l'altro distinta per il diverso look), è splendidamente colorata e composta da numerosi poligoni. Dal caldo deserto all'umida foresta tropicale, dalla piccola cittadina allo stadio in versione notturna, ognuna delle ambientazioni dei sei tracciati del gioco (di cui solo tre disponibili all'inizio) è ricca di particolari (come la folla esagitata a bordo pista con tanto di flash delle macchine fotografiche o i palmeti che fiancheggiano ed ombreggiano i tracciati) e si estende a perdita d'occhio senza accenni di *pop-up*. Il *frame rate* invece è quanto meno bizzarro: si passa dai 30 ai 25 fps quasi ad ogni curva e senza apparenti motivi di sovraffollamento grafico. Il difetto è comunque celato dall'attenzione necessaria per mantenere la macchina in pista e può risultare fastidioso solo ad un occhio particolarmente critico. Le *texture*, come mostrano le foto, sono splendide e si alternano fra due versioni di diversa complessità e definizione in base alla distanza: in parole povere, man mano che le texture si avvicinano al bordo schermo vengono aggiornate in tempo reale con versioni più definite. Le vetture non sono eccessivamente complesse in termini di *poligon counting*, ma l'ottimo uso delle texture rende questo aspetto assolutamente impercettibile e la loro splendida animazione altrettanto trascurabile. L'unico appunto riguarda le quattro visuali da cui seguire l'azione (una interna, fortemente sconsigliata, e tre esterne poste a differenti distanze), troppo basse rispetto al terreno e con il mezzo che copre pericolosamente buona parte della pista. Spesso infatti si finisce col cozzare sull'esterno di una curva per il semplice ed assurdo motivo di non averla assolutamente vista, il che induce (o meglio obbliga) il giocatore a dover imparare a memoria quasi ogni parte dei tracciati. Gli abitacoli delle vetture sono circondati da parabrezza e lunotti trasparenti da cui traspaiono le sagome di conducente e co-pilota (quest'ultimo assolutamente inutile in quanto muto) e attraverso i quali è spesso possibile scorgere la porzione di pista coperta dall'auto: sarà mica stata intenzione del designer far sì che il giocatore debba guardare "attraverso" il parabrezza per scorgere le curve? Beh, se dovesse essere così, v'è da chiedersi quanti litri di birra si sia tracannato prima di partorire questa "brillante" trovata...



Rock è ancora Rock

Se c'è un aspetto che distingue le produzioni videoludiche americane dalle altre è l'uso costante di temi rocketari con sottofondi musicali e da questo punto di vista ***Rally Cross*** non fa eccezione. Sebbene i temi siano qualitativamente buoni, il reiterato ronzio della chitarra elettrica unito alla ripetitività delle melodie tende a divenire ben presto fastidioso soprattutto quando si è reduci da uno di quegli incidenti che ti relegano all'ultimo posto e la musica pompa a tutto volume quasi si fosse primi sulla linea del traguardo. Assolutamente insopportabile. Disattivata la colonna sonora non resta che ascoltare i vari effetti campionati tra cui il già accennato molleggio delle sospensioni (sembra la digitalizzazione di un letto sgangherato sottoposto ai supplizi di un bambino saltellante, mitico), l'ottimo suono del motore e delle lamiere a contatto. Poca soddisfazione deriva invece dalle derapate accompagnate da un incomprensibile silenzio.

E' EVIDENTE: COMPARE UNA FORD KA IN RALLY CROSS E MANCA LA DICITURA "MESSAGGIO PROMOZIONALE"!



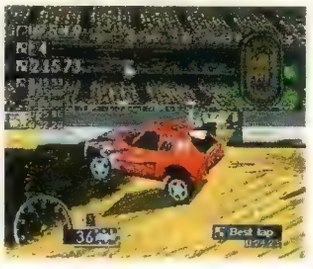
Controlla il tuo controllers

A dispetto della qualità delle animazioni, il controllo delle vetture è tutt'altro che ottimale. Dopo poche partite trascorse in "modalità basito", in cui il giocatore rischia di svenire al cospetto di tanta grazia in termini di animazione e realismo, si passa inesorabilmente alla "modalità frustrato" appena si tenta di portare la propria vettura molleggiante in testa al gruppetto dei quattro concorrenti. Nei *racing game* tradizionali venire doppiati alle prime partite è normale routine mentre si tenta di entrare in simbiosi col gioco via joypad, ma in ***Rally Cross*** questa curva di apprendimento tende ad essere eccessivamente ripida ed estesa. Una risposta ai comandi tutt'altro che tempestiva è la causa principe di questo grave inconveniente che costringe il giocatore ad anticipare le curve con eccessivo e innaturale anticipo o ad usare alacremente freni e scalate di marce compromettendo così la gara. Esistono comunque una spiegazione e una cura a questo inconveniente. Bazzicando per le opzioni non è difficile imbattersi nella scritta "feedback" alla voce controller insieme ad altre regolazioni circa angoli di sterzata e punti morti. Il nuovo joypad analogico di Sony, presentato al *PlayStation Expo* giapponese lo scorso novembre e caratterizzato da un sistema di *force feedback* (che può trasmettere piccole vibrazioni alle mani di chi lo impugna) è infatti, in ***Rally Cross***, già contemplato fra i controller alternativi nonostante non sia stato ancora commercializzato. E' chiaro che Sony intenda preparare il "terreno software" al lancio della nuova periferica ed è quindi evidente che questo *racing game* sia stato concepito per sfruttarne tutte le qualità, ma (e qui sta l'inghippo) senza considerare troppo i "pigri" possessori di un joypad normale. Provato col NeGcon, infatti, ***Rally Cross*** si presenta come un gioco completamente diverso e, non solo offre una risposta ai comandi immediata, ma permette di eseguire manovre impossibili altrimenti (come la controsterzata durante una derapata). In sintesi, aggiungete pure dieci punti percentuali alla voce "giocabilità" se avete intenzione di usare una periferica analogica.

Quadruplo divertimento

Nintendo 64 permette il quadruplo *split-screen*? Adesso anche PlayStation, che in ***Rally Cross*** ripartisce equamente porzioni di schermo fra due o quattro giocatori (inutile dire che il *multi-tap* è essenziale in quest'ultimo caso) per un *multi-gaming* all'insegna del divertimento socializzante. Abbandonato l'utopico link mode, Sony tenta (in qualche modo) di contrastare l'escalation di Nintendo 64 smitizzandone una dopo l'altra le esclusive peculiarità. Dopo il *mip-mapping* di ***Crash Bandicoot*** adesso tocca al *multi split-screen* di ***Rally Cross*** dimostrare la validità del sistema Sony al cospetto del mostro Nintendo.
Un lodevole sforzo quindi, ma poco efficace a quanto pare. Sebbene il doppio in ***Rally Cross*** si mantenga a buoni livelli di velocità e fluidità (offrendo in tal caso validi incentivi a trovarsi un amico con cui gareggiare) il *four player mode* è quanto mai risibile, afflitto com'è da una scarsa definizione e da un vistoso affaticamento della CPU. Comunque poco male, anche ***Mario Kart 64*** non è proprio una scheggia in questa modalità...

USANDO I TASTI DORSALI È POSSIBILE RIPORTARE CON LE RUOTE PER TERRA LA PROPRIA MACCHINA RIBALTATA E PROSEGUIRE LA GARA.



HMMM...TEMO CHE QUESTO ATTERRAGGIO AVRÀ TRAGICHE CONSEGUENZE.

Struttura, limiti e parametri

Rally Cross può essere giocato in diversi modi. Oltre al classico campionato (modalità *normal*) che permette di passare dalla classe *rookie* a quella *veteran* fino alla *professional* (con omaggio di tracciati per un totale di sei e vetture extra fino ad un massimo di 24) è possibile lanciarsi in testa a testa fra giocatore e CPU oppure giocare alla modalità *suicide* (suicidio) in cui i tre avversari percorrono il medesimo tracciato, ma nella direzione opposta alla nostra! La modalità *mixed*, infine, alterna corse standard a quelle contro un'unica vettura. Inutile dire che tutte le modalità eccetto la *normal* sono dei semplici espedienti per diluirne il più possibile l'interesse.
Caratteristica intrigante di ***Rally Cross*** è la possibilità di selezionare da subito (senza dover prima risolvere il gioco) i percorsi in senso contrario. Il gioco obbliga infatti ad affrontare i vari tracciati nei due sensi prima di passare alla classe successiva il che, mentre da un lato garantisce una certa longevità (supportata dalla memory card), dall'altro rischia di annoiare. Per evitare che ciò avvenga, vengono di tanto in tanto svelati piccoli passaggi alternativi che permettono di deviare se pur di poco dal solito tragitto, mantenendo così alto l'interesse a proseguire nel gioco.

MORPHEUS

COME IN DD2 ANCHE IN RALLY CROSS LE VETTURE PORTANO I SEGNI DELLA LOTTA...

Commento **Se siete stanchi (e anche se non lo siete) dei soliti *Ridge Racer* e *WipeOut* e desiderate qualcosa di tremendamente realistico che metta alla prova le vostre capacità di pilota nonché il vostro stomaco, non lasciatevi sfuggire questo *Rally Cross* e magari (se volete seguire un consiglio spassionato) considerate anche l'ipotesi di acquistare un joypad analogico.**

Pro...

- *Ottimo il comportamento delle vetture*
- *Grafica eccellente*

Contro...

- *Sporadici rallentamenti*
- *Controllo impreciso e lento*

La pagella...

Grafica	**94**
Sonoro	**91**
Giocabilità	**80**
Longevità	**89**
Originalità	**70**

85

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

SEGA SATURN
PAL VERSION TELEF.
JAP VERSION + GAME 470.000
USA VERSION + 4 GAMES 440.000

NINTENDO ULTRA 64
PAL VERSION TELEF.
UNIVERSALE + HANG ON TIME 599.000

SONY PSX
PAL VERSION TELEF.
UNIVERSALE + GAME 540.000

APRILE: NON DORMIRE...

SONY PLAYSTATION (PAL)

NOVITÀ

IN THE ZONE	95.000
KINGSFIELD	95.000
LEGACY OF KAIN	95.000
MEGA MAN X3	99.000
PERFECT WEAPON	95.000
PLAYER MANAGER	89.000
PORSCHE CHALLENGE	99.000
ROBOTRON X	89.000
SOUL BLADE	99.000
SYNDICATE WARS	99.000
WING COMMANDER 4	95.000

LISTINO

BOUBLE BOBBLE	80.000
BROKEN SWORD	85.000
BUST A MOVE 2	69.000
CASPER	85.000
COMMAND E CONQUER	99.000
DARK FORCES	85.000
DRAGON BALL Z	89.000
F1	85.000
FINAL DOOM	89.000
GALAXIAN 3	85.000
HARDCORE 4x4	89.000
IMPACT RACING	85.000
INCREDIBLE HULK	85.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	89.000
INT. SUPER STAR SOCCER 97	89.000
PORSCHE CHALLENGE	89.000
IRON MAX XO	89.000
KONAMI OPEN GOLF	89.000
MONSTER TRUK	85.000
MOTO X	89.000
MOTOR TOON	89.000
NBA LIVE 97	89.000
ON SIDE COMPLETE SOCCER	89.000
PENNY RACER	85.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PROJECT X2	89.000
PROJECT OVERKILL	80.000
RESIDENT EVIL	79.000
RETURN FIRE	85.000
SIM CITY 2000	89.000
SOVIET STRIKE	89.000
SPACE HULK VOTBA	85.000
STAR GLADIATOR	89.000
TEKKEN 2	89.000
TIME COMANDO	85.000
TOMB RAIDER	89.000
TOTAL NBA 96	79.000
VAMPIRE	89.000
VIRTUAL GOLF	89.000
WARHAMMER	89.000
WING COMMANDER	79.000
WIPEOUT 2097	85.000
X COM IN DEEP TERROR	89.000

OFFERTE

ANDRETTI RACING	85.000
ATTUA SOCCER	75.000
BATMAN FOREVER	85.000
COOL BOARDERS	85.000
CRASH BANDICOT	80.000
CHRONICLES OF THE SWORD	85.000
DARK STALKERS	85.000
DESCENT	75.000
DESTRUCTION DERBY 2	85.000
FADE TO BLACK	85.000
FIFA 97	85.000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	79.000
FIRO&Klawd	80.000
IRON & BLOOD	83.000

JUMPING FLASH 2	79.000
MAGIC CARPET	80.000
M. KOMBAT TRILOGY	75.000
NEED FOR SPEED	85.000
NHL FACE OFF	83.000
RAYMAN	83.000
RIDGE RACER REV.	75.000
SLAMSCAPE	89.000
S. FIGHTER ALPHA 2	89.000
STREET RACER	85.000
TOBAL NO. 1	85.000
TUNNEL B1	85.000

SONY PLAYSTATION (USA)

NOVITÀ

RALLY CROSS	109.000

LISTINO

ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	99.000
CYBER SPEED	79.000
DARK FORCES	99.000
DESCENT	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDEPENDENCE DAY	TELEF.
LEGACY OF KAIN	99.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	99.000
OVER KILL	89.000
PERFECT WEAPON	99.000
PUZZLE FIGHTER II	99.000
RACE RACER	TELEF.
REBEL ASSAULT II	99.000
SKELETON WARRIORS	89.000
SPACE JAM	99.000
SUIKODEN	99.000
THE CROW	TELEF.
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	99.000
TOKYO HIGH BATTLE	TELEF.
WAR HAMMER	99.000

OFFERTE

CRASH BANDICOT	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	89.000

SONY PLAYSTATION (JAP)

NOVITÀ

RAGE RACER	149.000

LISTINO

DEAD HEAT ROAD	89.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	119.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN 3	119.000
SLAM DRAGON	89.000
SOUL EDGE	149.000
S. FIGHTER ZERO II	110.000
V. TENNIS	89.000
WINNING ELEVEN 97	149.000

OFFERTE

GIOCHI A PARTIRE DA L. 49.000

TOSHINDEN 3	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.000

ACCESSORI

ANALOGIC JOYSTICK	119.000
BORSA+PAD+MEMORY CARD	109.000
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO SCART RGB	30.000
MEMORY SONY	45.000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000
VOLANTE MAD CATS	130.000

SEGA SATURN (PAL)

NOVITÀ

DARK SAVIOUR	99.000
LOST VIKINGS II	99.000
MICROMACHINES III	99.000
MOTO X	99.000
NBA HANG TIME	99.000
OFF. INDEPENDENCE DAY	99.000
RETURN FIRE	99.000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	99.000
TORICO	99.000

LISTINO

ATHLETE KING	69.000
BLACK FIRE	69.000
BUST A MOVE 2	79.000
DARIUS II	79.000
DAYTONA SPECIAL EDITION	95.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	99.000
E. WORM JIM 2	99.000
F1	99.000
GUN GRIFFON	89.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
INT. WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	89.000
MAGIC CARPET	79.000
NBA ACTION	99.000
ROAD RUSH	99.000
SHININ WISDOM	99.000
STREET RACER	99.000
S. FIGHTER ZERO	85.000
TOMB RAIDER	TELEF.
ULTIMATE M. K.	99.000
V. COP II + GUN	149.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89.000

OFFERTE

BATMAN FOREVER	95.000
CASPER	89.000
DIE HARD ARCADE	95.000
E. WORM JIM 2	89.000
NHL 97	89.000
SEGA RALLY	85.000
SKELETON WAR.	89.000
TUNNEL B1	89.000

SEGA SATURN (JAPAN)

NOVITÀ

DIE HARD ARCADE	109.000
DRIFT KING 97	109.000
FANTASY ZONE	109.000
GUNDAM SIDE STORY III	109.000
LEYNOS 2	109.000
SNOW BOARDING TRIX	109.000

LISTINO

ALIEN TRILOGY	89.000
BAKU BAKU ANIMAL	85.000
CHASE H.Q.	89.000
DARK SAVIOUR	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	99.000
FIST	TELEF.
IRON MAN	99.000
JIKKYOU OSYABERI PARODIUS	109.000
LUNAR	99.000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS FOR CHRISTMAS	TELEF.
OLIMPIC SOCCER	99.000
PUYO PUYO SUN	109.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
PUZZLE FIGHTER EX	109.000
SAMURAI SHODOWN 3	110.000
SEGA RALLY	89.000
SENGOKU	110.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
S. FIGHTER VS XMEN	TELEF.
TETRIS PLUS	99.000
VIRTUA COP II	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
V. FIGHTER MEGAMIX	109.000

OFFERTE

DECATHLETE	69.000
GUNDAM HEROES	89.000
KING OF FIGHTER 96	99.000
SAILOR MOON	99.000
THUNDER FORCE GOLD PACK 2	89.000
TOSHINDEN YURA	89.000
VAMPIRE HUNTER	69.000
VIRTUAL ON	99.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)

ANDRETTI RACING	95.000
AREA 51	95.000
BATMAN FOREVER	110.000
BLAZIN DRAGONS	110.000
DRAGON FORCE	95.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
PUZZLE FIGHTER 2	95.000
SKELETON WARRIORS	99.000
SONIC 3D BLAST	95.000
SOVIET STRIKE	95.000
VIRUAL ON	110.000
WORLD WIDE SOCCER 97	110.000

OFFERTE

DARK LEGEND	79.000
HI OCTANE	79.000
J. BAZOOKATONE	79.000
RESURRECTION	79.000
SPACE HULK	79.000

ACCESSORI

ADATTATORE	45.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VOLANTE	129.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

NINTENDO ULTRA 64

NOVITÀ

INT. SUPER STAR SOCCER 64	TELEF.
TUROK (PAL)	169.000

LISTINO

3D HOCKEY	189.000
BASEBALL 64	TELEF.
CRUISIN USA	175.000
GOLDEN EXE	TELEF.
GOLF 64	TELEF.
GUERRE STELLARI	199.000
PERFECT STRIKER	199.000
K. INSTINCT GOLD	199.000
MARIO KART R	199.000
M. KOMBAT TRILOGY	175.000
NBA HANG TIME	TELEF.
ULTRA DOOM 64	TELEF.
VIRTUAL STADIUM 97	TELEF.
WAVE RACE	199.000

ACCESSORI

ADATTATORE UNIVERSALE	45.000
PAD COLORATI	75.000
MEMORY CARD	59.000
MODIFICA UNIVERSALE	39.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
DONKEY KONG COUNTRY 3	139.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	89.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	TELEF.
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARVER SUPER HEROES	TELEF.
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
MEGA MAN X-2	89.000
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
SIM CITY	69.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET RACER	TELEF.
STREET HOCKEY	TELEF.
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WILD GUNS	TELEF.
WOLVERINE	89.000
WORLD HEROES 2	69.000
YOGI BEARS	TELEF.

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	35.000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN ROBIN	40.000
BAKU BAKU	45.000
BUGS BANNY	40.000
BUST A ROYE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
ECCO THE DOLFIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

MEGA DRIVE

BATMAN FOREVER	79.000
FA '97	99.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	95.000
MICRO MACHINE II	79.000
MICRO MACHINE 96	79.000
MICRO MACHINE MILITARY	99.000
NBA JAM T.E.	98.000
NBA LIVE 97	99.000
NHL 97	99.000
NHL 98	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	99.000
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POCAHONTAS	99.000
POWER RANGERS	99.000
REAL MONSTER	69.000
ROAD RASH II	45.000
SARPRAS TENNIS	89.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
SONIC 3D	99.000
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
ULTIMATE M. K. III	130.000

ACCESSORI

MULTI PLAYER	49.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.900

GAME BOY

BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
CONTRA	39.000
DONKEY KONG LAND II	TELEF.
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45.000
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	TELF.
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	39.000
STARGATE	39.000
STREET FIGHTER	TELEF.
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000

SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS PACK + 5 GIOCHI
L. 245.000

BORSA + PAD + MEMORY CARD PER SONY PLAYSTATION
L. 109.000

FORMULA ZERO (VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA) PER PSX-SATURN-NINTENDO 64
L. 159.000

COMMAND STICK PS PER SONY PLAYSTATION
TELEFONARE

CAVO SCART-RGB PER PSX
L. 30.000

ADATT. UNIV. ULTRA 64
L. 45.000

MULTI-GAME ADAPTER ADATTATORE PER SEGA SATURN
L. 45.000

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

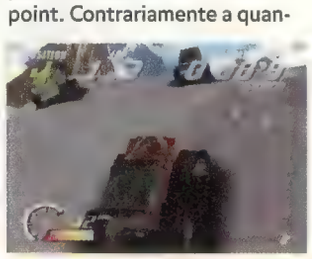
Monster Trucks

Sbattere enormi pneumatici, mega-sospensioni e motori iperelaborati dentro la misera scocca di una macchina è un'ossessione tipicamente americana che riflette la voglia degli abitanti del paese a stelle e strisce di costruire qualsiasi cosa nel modo più grande e imponente possibile. I Big Foot sono solo un esempio di questa tendenza, tendenza che però, nonostante la sua stravaganza, è riuscita a conquistare un seguito di pubblico piuttosto corposo. I motivi di talé successo non sono però da ricercarsi né nella velocità, né nella spettacolarità dei tracciati, quanto piuttosto nell'elevato grado di violenza e distruzione che caratterizza ogni gara di questi giganti a quattroruote motrici. Quindi cari i miei ragazzi, fate un bel sospiro e preparatevi ad affrontare un'esperienza a dir poco esaltante: i tempi delle piste sono ormai finiti da un pezzo!

Titolo : **Monster Trucks**
Casa : **Psygnosis**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Racing**

Piste Due - Sottaggi Tre

Disegnato da Reflection, il team che si è occupato della realizzazione di entrambe le versioni di *Destruction Derby* per PlayStation, *Monster Trucks* si presenta come l'ennesimo game caratterizzato da un approccio molto poco serioso a questo genere di disciplina. Dimenticatevi quindi la complessità delle varie simulazioni che spingono la vostra concentrazione al limite perché l'idea di base qui è solo quella di divertirsi viaggiando in lungo e in largo nelle varie piste presenti in questo gioco. Nove saranno i veicoli disponibili nel game, ognuno dei quali presenterà un proprio design al quale si affiancherà un set di caratteristiche che lo renderanno più o meno adatto a un particolare tipo di percorso. Questi saranno costituiti da due differenti generi di tracciati: le piste e le gare di resistenza. I primi presenteranno una serie di ambienti aperti, delimitati sui due lati da una serie di segnali e vanteranno una massiccia presenza di dossi, salti e pozze d'acqua che sballotteranno i nostri poveri veicoli e destra e manca. Nonostante la strana foggia dei veicoli, in questo genere di competizioni saràdi vitale importanza, non solo a farsi largo fra i vari avversari, ma anche riuscire a mantenere una condotta di gara estremamente equilibrata, seguendo traiettorie e impostando le curve come si trattasse di una sorta di rally. Le gare di resistenza invece saranno caratterizzate dalla presenza di ambienti più aperti dove l'idea di base sarà quella di navigare attorno a una serie di nove pozzi utilizzati a mo' di checkpoint. Contrariamente a quan-



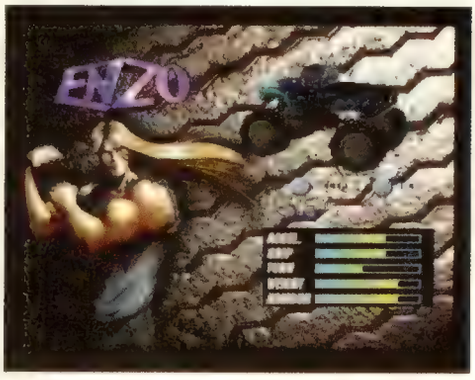
to potrebbe sembrare inizialmente, questo genere di competizione non è particolarmente difficile, visto che i vari giocatori saranno guidati verso i vari "cancelli" da un'enorme freccia rossa che agirà da navigatore. I tracciati presenti in questa competizione saranno caratterizzati da quattro diversi background, ognuno dei quali presenterà a sua volta una serie di sottosezioni. Un comun denominatore sia dei circuiti che delle gare di resistenza sarà la massiccia presenza di scorciatoie, molte delle quali, per quanto sconnesse e difficilmente praticabili, si riveleranno fondamentali per poter concludere con successo le varie gare.

Corsa ad Ostacoli

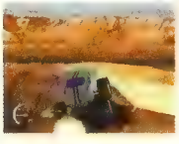
Oltre a queste due competizioni *Monster Trucks* include anche una serie di utilissime opzioni di allenamento grazie alle quali potremo tentare la fortuna lungo i vari tracciati senza correre il rischio di venir spediti fuoripista dal primo camionista di passaggio. Potremo così cercare di individuare tutte quelle traiettorie e scorciatoie che, lasciando il nostro mezzo tutto di un pezzo, ci permetteranno di acquisire un certo vantaggio sui nostri avversari. A differenza di molti altri titoli similari, infatti, non tutti i tragitti alternativi presenti in *Moster Trucks* saranno effettivamente utili, anzi diverse scorciatoie si riveleranno inutili "allungatoie" per non parlare di tutti quei tagli che ci obbligheranno a pericolosissime evoluzioni sulle pendici di burroni oppure ad estenuanti e quanto mai dannose salite. A tutto ciò bisogna poi aggiungere che le varie macchine, al di là del loro aspetto massiccio, non saranno invulnerabili ai colpi, ma si danneggeranno ogni qual volta avremo un incidente oppure affronteremo in malo modo i vari ostacoli presenti sul tracciato. Inoltre, così come accadeva anche nei due *Destruction Derby*, anche per quel che riguarda *MT* i Reflection hanno pensato di inserire una modalità di gioco dedicata alla semplice demolizione dei vari mezzi. Questa però, a differenza dell'opzione originale, avrà come protagonisti solo due piloti che, all'interno di un stadio pieno di fango e con tante belle macchinine, si lanceranno contro un povero diavolo (voi) nel tentativo di bombargli tutta la macchina! In questa situazione molto poco invidiabile il vostro compito sarà quello di riuscire a guidare il più rapidamente possibile lungo i vari dossi, spiccare poderosi balzi per poi planare sui tetti delle povere macchine parcheggiate qua e là nello stadio. Durante i 60 secondi di gioco dovrete quindi riuscire a fare il maggior numero di danni possibile, tentando al contempo di mettere i bastoni fra le ruote ai vostri avversari. I punteggi saranno assegnati da un'inflessibile giuria composta da fantomatici esperti del settore che non si limiteranno semplicemente a contare il numero di macchine splattate, ma andranno anche a premiare lo stile e la tecnica utilizzata nei vari scontri. Questo tipo di competizione, oltre a risultare molto spassosa, vi consentirà anche di impratichirvi con il sistema di controllo della vettura che, per quanto semplice e immediato, richiederà comunque un po' di allenamento per essere padroneggiato a dovere. Una volta presa la mano con il sistema di controllo e fatto l'occhio ai vari tracciati, sarà finalmente giunto il momento di passare al *Championship Mode*. Avranno così inizio una serie di competizioni all'ultima ruota nei quali il vostro unico obiettivo dovrà essere quello di riuscire a totalizzare più punti dei vostri avversari per essere promossi alle categorie successive. A tutto ciò bisogna poi aggiungere la presenza di tre diversi livelli di difficoltà che andranno ad influenzare in maniera pesante il comportamento degli altri piloti in campo.

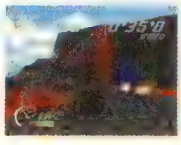
Destruction Derby?

Da quanto detto finora appare chiaro che anche quest'ennesimo game targato Reflection presenti molti punti in comune con le loro produzioni precedenti dalle quali è stata presa l'idea della meccanica di gioco. Detto ciò, gareggiare lungo strade sterrate con una buona varietà di visuale, può essere sicuramente un'esperienza divertente anche se limitata nel tempo. La realizzazione tecnica del prodotto si attesta su livelli più che discreti e anche se alcuni elementi del fondale risultano un po' grezzi i programmatori hanno speso tempo ed energie per dotare il prodotto di una serie di chicche grafiche, alcune delle quali risultano molto ben riuscite. Come gli originali *Destruction Derby*, anche *Monster Trucks* si presenta come un game molto divertente che però, alla fine della fiera, risulta limitato nel punteggio da una struttura eccessivamente ripetitiva. Ostacoli come pozze di lava, laghi, crateri e condizioni atmosferiche variabili aggiungono sicuramente varietà al prodotto, tuttavia nessuno di questi elementi riesce ad evitare l'insorgere di un certo senso di noia dopo una decina di giorni.



SHOGUN





Commento **E' davvero un peccato che *Monster Trucks* risulti limitato nella longevità a causa di una struttura ripetitiva perché, sulla carta, le intenzioni e le idee per realizzare un gioco di successo c'erano veramente tutte. Se solo i programmatori avessero ampliato il raggio d'azione del giocatore consentendoci di spaziare maggiormente all'esterno dei vari tracciati e avessero prestato un po' più di cura nella realizzazione dell'engine poligonale questo titolo sarebbe diventato un vero e proprio "mustbuy". Così com'è invece si tratta "solo" di un buon gioco che, per quanto non tema rivali nella sua categoria, non può comunque aspirare ad entrare a far parte in quella schiera di titoli che fanno la storia di una console.**

Pro...

- *Buona varietà di tracciati*
- *Sistema di controllo semplice e intuitivo*

Contro...

- *Struttura di gioco abbastanza ripetitiva*
- *Veste grafica migliorabile*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**71**
Giocabilità	**82**
Longevità	**80**
Originalità	**70**

81

Choro Q 2

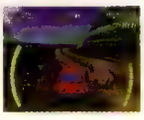
Realizzare sequel è una consuetudine che si tramanda da decenni in diversi settori, da quello cinematografico a quello videoludico. Di regola, maggiore è il successo di un film/videogioco, maggiori sono le possibilità di vederne un seguito che ne sfrutti il richiamo commerciale. Spesso però anche dalle ceneri di insuccessi spuntano remake che abbattono il muro dell'indifferenza eretto dai consumatori, inaugurando talvolta una sorprendente catena di riedizioni di successo (vedi *Street Fighter 2*). Talvolta, ancora, capita che le software house boicottino ogni logica di marketing per lanciarsi nel nobile intento di "vendicare" i propri insuccessi con seguiti che oltre a non godere della giusta fama, sono fortemente compromessi in termini di appeal. E' questo il caso di *Motor Toon GP 2*, il miglior racing game per PlayStation nato da un flop colossale.
Stessa cosa purtroppo non si può dire di questo *Choro Q 2* di Takara. Dopo *Tohshinden*, infatti, la casa giapponese si è dimostrata incapace di scrollarsi definitivamente di dosso la pessima reputazione retaggio del periodo dei 16-bit, producendosi in una serie di remake tutt'altro che soddisfacenti e questo *sequel* non rappresenta purtroppo un'inversione di tendenza.

Grafica

Graficamente questo *Choro Q 2* è addirittura inferiore al suo predecessore, il che conferma la generale tendenza all'impoverimento qualitativo dell'offerta di Takara, già sperimentata nei due ultimi *Tohshinden*. Mosso da un mediocre *engine* poligonale incapace di mantenere stabili i 30fps, *Choro Q 2* è afflitto anche da fastidiosi disturbi grafici nei punti di congiunzione fra le texture (un po' come accadeva nel primo *Ridge Racer* di Namco) e da pesanti rallentamenti che ne minano la già scarsa giocabilità e che toccano letteralmente il fondo negli ultimi e più complessi tracciati del campionato (sono otto in totale) dove l'animazione precipita ai valori di 18 (ripeto diciotto) fotogrammi al secondo. Una palette di colori assolutamente povera ed indecente, delle texture sciapite e l'assenza del benché minimo effetto grafico extra (avete presente gli schizzi d'acqua che di solito si sollevano passando su una pozzanghera? Beh, in *Choro Q 2* ci sono a malapena quelli!) oltre ovviamente a stimolare frequenti capatine alla toilette, non giustificano un così inadeguato *frame rate*. Alla luce, inoltre, degli effetti "pirotecnici" gestiti con mirabile maestria dall'engine grafico di un capolavoro come *Motor Toon GP 2* (il diretto termine di paragone com il titolo di Takara) come possiamo accettare la povertà cosmetica e l'evidente superficialità alla base di questo *Choro Q 2*? Non possiamo, evidentemente...

Sonoro

Se la grafica fa acqua da tutte le parti, anche il sonoro non è da meno. Eliminando il discorso delle musichette "*plinky-plonky*" in sintonia con il look fumettoso e che ad alcuni potranno anche piacere (comunque non siamo ai livelli di *MTGP 2*), è necessario fare un piccolo appunto sugli effetti sonori, la cui qualità contribuisce non poco ad accrescere una tensione emicranica già compromessa da un *frame rate* "parkinsoniano". Un sistema di marce "impulsivo" con la prima che porta il motore ai massimi regimi dopo aver compiuto pochi centimetri e le successive che si alternano fuori tempo, fa sì che l'unico effetto sonoro ad accompagnare la gara sia un acutissimo ronzio la cui persistenza viene favorita dalla piatta e lineare morfologia dei tracciati.



Giocabilità

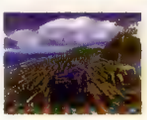
Un controllo infelice, una IA degli avversari inesistente (seguono un percorso predefinito) e un realismo dinamico che si limita all'"*accelera e cammina*", fanno dell'esperienza videoludica offerta da Tamsoft un incubo per gli appassionati del genere a quattro ruote. Pilotare uno qualsiasi degli otto mezzi *SD* disponibili, infonde nel videogiocatore un tremendo senso di "precarietà" con la macchina che senza motivi apparenti sbanda e ruota vorticosamente su sé stessa se si osa sterzare troppo, andando inesorabilmente a sbattere contro l'esterno della curva continuando poi a ruotare in offesa alle più intuitive leggi della fisica. La velocità media durante una gara è, inoltre, tanto bassa (pare di viaggiare a 50 km/h a dispetto dei 120 indicati dal cruscotto) da rendere questo comportamento ancor più risibile e frustrante. La conseguente necessità di frenare e (poi) curvare, stando ben attenti a non sfiorare l'acceleratore, trasforma la sterzata in un esercizio tutt'altro che appagante (praticamente è una tortura). Più in generale, in *Choro Q 2*, si ha la brutta sensazione di comandare un perno intorno al quale ruota il tracciato, invece di una macchina che lo percorre (sindrome di *Street Racer*). La propria vettura resta, cioè, inchiodata nella parte bassa e centrale dello schermo, offrendo sempre le spalle al giocatore, senza accennare a girarsi se non per "testacodare" né ad impennarsi o piegarsi in avanti in occasione di salite e discese. Data questa rigida impostazione risulta impossibile "sentire" quando la macchina sta per sbandare se non quando sbanda o per saltare se non quando l'ombra si stacca dai pneumatici e la macchina fluttua senza controllo verso il muro più vicino.

Il frame rate in questo tracciato è scandaloso...

E non dico altro..

Dopo aver descritto (spero in maniera chiara) i tremendi difetti di *Choro Q 2* che senso avrebbe ora commentarne la struttura di gioco? Che senso avrebbe dirvi che a ogni gara vinta segue l'accredito di una certa somma di denaro virtuale? E che è possibile impiegarla per upgradare il proprio "bolide"? E che è possibile modificarne a piacimento i colori della carrozzeria? Insomma, che senso avrebbe descrivere una torta che a dispetto del colore non è fatta di cioccolato? Basta un solo avvertimento: non mangiatela!

MORPHEUS



Commento **Takara conferma il suo momento "no" dopo il buon inizio con *Tohshinden*, realizzando un sequel ancor più aberrante del suo predecessore. Se non avete ancora giocato a *Motor Toon GP 2*, questo *Choro Q 2* ha il solo merito di spronarvi a farlo.**

Pro...

- *Abbastanza longevo*
- *Caricamenti rapidi*

Contro...

- *Engine grafico mediocre*
- *Routine comportamentali pessime*

Titolo : Choro Q 2
Casa : Takara
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

La Pagella...

Grafica	**65**
Sonoro	**60**
Giocabilità	**40**
Longevità	**80**
Originalità	**60**

60

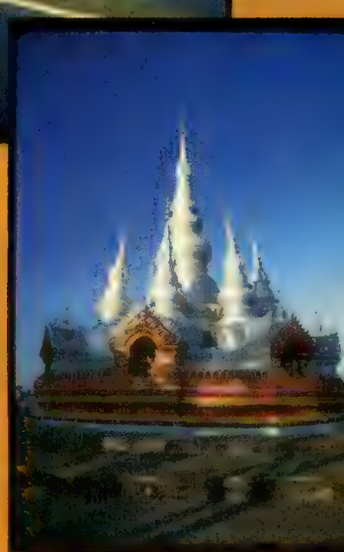
la vacanza che vuoi

ai prezzi che vuoi

finalmente puoi

solo con **BLUCARD**

solo con



SUPER CONSOLE

di maggio

Bluvacanze

PRENOTA LA TUA COPIA IN EDICOLA
LA TUA CARTA SCONTI PER LE VACANZE TI ASPETTA!

SONY PlayStation

SONY PlayStation

PlayStation

la console con la tecnologia più avanzata per CD, ora a

Lire 299.000* I.V.A. inclusa

* prezzo consigliato al pubblico

INVIATEMI INFORMAZIONI SU PLAYSTATION

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____ Città _____ Prov. ____

CAP _____ Telefono _____ Età ____

Possiedo una PlayStation ❑NO ❑SI e n°____ giochi

I miei generi preferiti sono: ❑Racing ❑Shot ❑Sport

❑Adventure/Simul. ❑Combat/Flighting ❑altri _____

Spedisci a: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**- via Flaminia, 872 - 00191 Roma.
Oppure chiama la **PlayStation Line** all' **166/685890** e lascia i tuoi dati.
Costo della telefonata L. 952 + IVA al minuto. SV-Servizi Vocali.

oltre 200 titoli di grande successo

Distribuito da:
Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06/33074.1

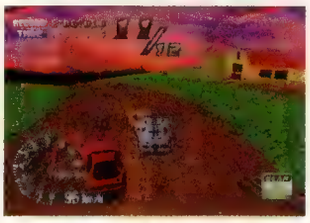
SONY

Touge Max

Maximum Drift Master

Aperta la confezione, la prima cosa che balza all'occhio oltre agli ideogrammi giapponesi è l'abbondante documentazione dell'attività della casa produttrice nel campo motoristico. Pare infatti che sia tra gli sponsor del campionato turismo giapponese e le vetture fotografate recano tutte lo stesso adesivo Cave/Atlus secondo una tipica foggia in uso presso quel tipo di competizioni. Anche all'interno del gioco in modo inconsueto sarà possibile accedere ad una videata pubblicitaria di riviste del settore. *Touge Max* si presenta come un arcade di guida che, rispetto al paragone più immediato con *Ridge Racer*, mantiene un impianto scenico più attinente alla realtà: meno paesaggi apocalittici, ma un po' più di bagarre e giocabilità.

Stupisce il numero di vetture disponibili: sono circa venti divise in categorie reali a partire dalla cilindrata più bassa, la 1600 per arrivare ai potenti prototipi; avremo dunque una classificazione progressiva di stampo anglosassone che includerà le categorie Stock e Modified. Ancor più stupefacente è la quantità di modifiche praticabili



alcune delle quali non hanno riscontro nemmeno nelle simulazioni più accurate. Non sto esagerando, pensiamo solo alla possibilità di variare più gradazioni di mescola dei pneumatici in modo differenziato per treno anteriore e posteriore e la taratura separata di molle ed ammortizzatori. Per inciso neppure *Nascar Racing*, simulazione di riferimento, arriva a tanto. Ma, intendiamoci, tutto ciò non serve a molto. L'unico effetto è quello di vedere la vettura ondeggiare di più o di meno, ma l'effetto sulla guida non è rimarchevole. In più un sistema piuttosto macchinoso di salvataggio dati non rende agevole le operazioni di messa a punto, tra cui è da notare pure la possibilità di personalizzare i cerchioni (!). Dunque è bene mantenere la tarature standard e apprendere per bene le piste e le abitudini di ciascun veicolo.

MENTRE LA FRECCIA, ANDARE!!!

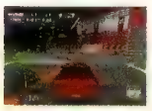
Infatti abbiamo circa cinque veicoli per categoria, ognuno dei quali esibisce caratteristiche differenti di maneggevolezza e tenuta di strada. Come in ogni gioco ben programmato dal punto di vista della guida anche in questo caso è di aiuto il Per4mer che, settato a 135° funziona egregiamente, così pure la pedaliera, molto progressiva. Rispetto al pad vi è un evidente miglioramento anche se non risulta sia previsto il Mad Katz. Lo scopo del gioco è dunque quello di battere gli avversari attraverso una lunghezza di gara prestabilita su tre piste diverse. Gli scenari variano parecchio, i colori sono sempre brillanti e ci si trova spesso tra la natura; i paesaggi sono meno cupi, torvi e tecnologici del solito e non si ha quell'impressione desolante tipica di altri giochi di riferimento: a tratti *Touge Max* ricorda *Out Run*. Parlando di intelligenza artificiale, ci troviamo di fronte al tipico schema fisso con pochissime variazioni di partenza: dopo qualche tentativo troveremo gli avversari disposti nei medesimi punti a fare da mine vaganti. E' questa una abitudinaria caratteristica che inficia non poco un titolo peraltro piuttosto interessante.

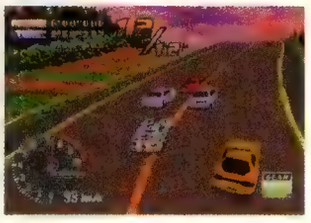
MA VAI CON VEDI CHE È VERDE???

Va comunque aggiunto che le routine non sono così banali come nella maggioranza degli altri giochi e sono possibili avvicendamenti di posizioni senza per forza incorrere in incidenti.

L'engine grafico è piuttosto scorrevole e l'effetto *pop-up* limitato, ma è da rilevare come il motore tenda a plafonarsi con le vetture più veloci; questo significa che a vettura più veloce non corrisponde un'adeguata sensazione di aumento di velocità se non nella rilevazione tachimetrica. E' purtroppo sempre presente l'accelerazione improvvisa all'approssimarsi della curva, caratteristica di tutti i *Ridge Racer*: in questo caso comunque il controllo della vettura rimane più realistico e preciso anche se l'effetto "filobus su rotaie" è un po' il marchio di fabbrica dei giochi giapponesi. All'interno di ogni categoria di vetture dunque troveremo due tendenze base ben distinte con numerosi inframmezzo: il tipo sottosterzante, che cioè non chiude immediatamente la curva e tende ad allargare verso l'esterno, e quello sovrasterzante che tende invece al testacoda. Più che perdere tempo tra schermate di salvataggio/richiamo dati e modifiche è opportuno ancora una volta individuare il bolide più adatto alle proprie capacità di guida. Una nota piacevole è la variazione della tonalità di scarico al variare della vettura così pure come la possibilità di togliere la musica di sottofondo.

FILIPPO





QUELLO RAFFIGURATO QUI SOPRA È SICURAMENTE IL MEZZO PIÙ INDICATO PER ANDARE AL LAVORO LA MATTINA NEL CASO ABITIATE IN UNA METROPOLI COME MILANO O ROMA...

Commento **Un gioco onesto e piacevole dai colori fin troppo vivi, che in certo modo si distacca, ma senza originalità, dal filone *Ridge Racer*.**

PRO...

- *Disponibilità vetture e opzioni di modifica*
- *Buona resa con volante e pedaliera*

CONTRO...

- *Longevità limitata*
- *Engine grafico plafonato*

LA PAGELLA...

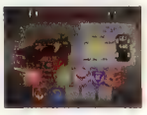
Grafica	**85**
Sonoro	**75**
Giocabilità	**85**
Longevità	**60**
Originalità	**65**

74

Titolo	TOUGE MAX
Casa	ATLUS/CAVE
Versione	GIAPPONESE
N° Giocatori	1
Genere	RACING

Racing Groovy

Simile nell'impostazione generale alla saga Namco modellata sul celeberrimo *Ridge Racer*, *Racing Groovy* è da poco sul mercato giapponese pubblicato da Mizuki e disponibile da noi d' importazione. La schermata principale evidenzia subito le possibilità di gioco: nella modalità testa a testa (*Time trial*) si può selezionare e combinare differentemente ciascuna delle otto macchine a disposizione per meglio calibrare l'intensità agonistica dell'avversario. La modalità campionato (*Race*) consente alla fine, in caso di vittoria sugli otto avversari, di avere nuove e inedite vetture oltre ad una pista top secret. Quelle disponibili sono tre, ambientate in luoghi differenti, tracciate secondo uno schema di difficoltà progressiva, dalla giungla alla strada di montagna. Non è possibile scegliere alcun livello di abilità ,ma in compenso si può abbassare a piacimento il volume della musica (caratteristica inusuale per i giochi giapponesi) a vantaggio del rombo del motore, nonchè degli immancabili commenti di incitazione o sarcasmo. Nemmeno è possibile agire sulle parti meccaniche per modificare il rendimento. Ci si dovrà accontentare di vetture dalle caratteristiche di guida piuttosto diverse, ma come vedremo accomunate da una stessa matrice di fondo. Vaste sono pure le opzioni di salvataggio dati, dal *setting* del controller alle fasi di gara richiamabili in un secondo tempo; le visuali sono quelle classiche dal paraurti e da tergo; inoltre sulle vetture è presente lo specchietto retrovisore.



Perfezionabile?

Prima di passare ai punti salienti vorrei anzitutto rimarcare come sia opportuno dotarsi di volante e pedaliera per poter sfruttare a fondo qualsiasi gioco di guida. Un problema sembra derivi dal fatto che non tutti i giochi supportano il *Mad Katz* analogico e in effetti neppure *Racing Groovy* è un'eccezione. Nella pratica però questo è vero solo per quanto riguarda quel volante. Il *Per4mer* invece, peraltro più preciso e funzionale anche nella pedaliera, viene visto come *NegCom* ed è quindi perfettamente adattabile a tutti i giochi che supportano il controller Namco. La taratura migliore si ottiene settandolo a 135° nelle opzioni di configurazione lasciando un libero gioco di 6/8mm. Nel gioco in questione è possibile arrivare a 90°, ma i risultati sono soddisfacenti.

Andiamo in Pista?

Su di un altro registro è invece il comportamento della vettura: ereditato in pieno da *Ridge Racer* ne mantiene le cattive abitudini con piccole variazioni. Quindi il problema dell'ingovernabilità improvvisa è particolarmente evidente nelle due piste più lunghe e difficili. Riguardo a questo argomento non è cattiva cosa spendere poche righe: già da tempo, dopo l'euforia iniziale, si levano lamenti sulla meccanicità innaturale della gestione del mezzo programmato Namco. Le impressioni sono quelle di un improvviso aumento della velocità all'approssimarsi e nel percorrere la curva su rotaie, per poi finire in una clamorosa sbandata tanto divertente quanto falsa e irritante. Caratteristiche comuni a *Racing Groovy* ove la fase di sovrasterzo (la sbandata) è ancora meno controllabile ed immediata. Un simile controllo così bislacco richiede una certa assuefazione, tuttavia per quanto si possa vincere sul primo percorso con una certa facilità i problemi giungono nel secondo e terzo caso. Non importa quale vettura dalle differenti caratteristiche si scelga, la difficoltà di piste tortuose mette a dura prova i nervi di chi tenta anche solo di rimanere onorevolmente in pista. Salvo l'ingresso in curva, aspetto notevolmente migliorato rispetto a *Ridge Racer*, ecco cosa succede se si prova a correre normalmente: la frenata deve avvenire a vettura perfettamente dritta altrimenti si scompone ed è difficilmente recuperabile. Se si accompagna leggermente la frenata in curva il testacoda è assicurato, così come se si accelera gradualmente a partire dal secondo tratto.
I curvoni ampi vanno per forza eseguiti in fase di rilascio evitando possibilmente di sfiorare il freno accelerando solo sul rettilineo, altrimenti è probabilissimo, accennando ad un filo di gas graduale, sgommare con il motore in fuorigiri per tutto il rettilineo! Nel corso del test ad un certo punto è andato tutto in tilt, il gas è rimasto impiccato al massimo e non funzionava più alcun pulsante. E' stato quello il momento in cui lo scrivente è riuscito a scendere di dieci secondi al giro. L'importante anche se si va a sbattere è rallentare scalando marce con l'acceleratore sempre al massimo.

NON FATEVI ILLUDERE DALLA GRAFICA NELLA FOTO:* RACING GROOVY *È DIVERTENTE QUANTO UN FILM DI TIM BURTON...

Quindi...

Un ultimo rilievo sull'intelligenza artificiale dei concorrenti e la grafica nel suo complesso. Gli avversari come già accennato ripetono sempre lo stesso schema, vanno alla stessa velocità e si dispongono a distanza differenziata. E' uno slalom tra mine vaganti velocissime in curva e lentissime sul rettilineo esattamente come in *Rage Racer*. La grafica è inferiore da tutti i punti di vista, ma specialmente nell'accostamento cromatico: essendovi un grosso contrasto di chiaroscuri è necessario alzare la luminosità del televisore. Si tratta in conclusione di un gioco che non aggiunge nulla di nuovo a quanto già visto, anzi per certi versi è un vero e proprio passo indietro rispetto ad altri titoli concorrenti. La longevità è proporzionale alla vostra pazienza, ma non credo possa superare la giornata. Infine, preoccupante è l'impallata del *Per4mer*, mai avvenuta in nessun altro gioco, il che mi porta a concludere che esistano numerosi bugs.

FILIPPO

Commento **Gioco piatto e monocorde dall'intelligenza artificiale bassissima, tra i peggiori del settore in circolazione.**

Titolo : RACING GROOVY
Casa : MIZUKI
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

Pro...

- *Engine grafico scorrevole*
- *Numerose opzioni di salvataggio dati*

Contro...

- *A tratti ingiocabile*
- *Comportamento vettura frustrante*

La Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **60**
Longevità : **55**
Originalità : **70**

61

KONAMI CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 165/A - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GABRIO	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
GAME 84	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/A - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Baires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, 5/A - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /R - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
T&T	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY KID	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

DISTRIBUZIONE ITALIA

X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

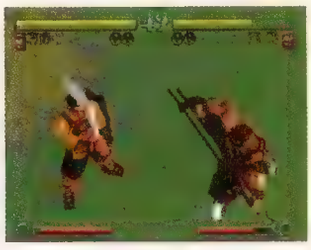
MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Sangoku Musou

(Dinasty Wars)



L'avvento delle console a 32-bit ha portato un innegabile cambiamento nel nostro modo di giocare. Le nuove capacità di gestione grafiche di Saturn e PlayStation hanno infatti spinto diversi programmatori ad abbandonare generi considerati ormai obsoleti, antiquati, espressione di una tecnologia ormai vetusta, per passare a qualcosa che potesse far balzare immediatamente agli occhi la potenza dei nuovi sistemi. Così i platform, le avventure, gli shoot 'em up, i titoli sportivi e, soprattutto, i picchiaduro sono stati tutti "rivoluzionati" dall'avvento della grafica poligonale che, con la solita scusante del realismo a tutti i costi, ha finito per diventare un elemento così importante da non poterne più fare a meno.

Intendiamoci, non ho nulla contro la grafica treddì, ma non mi pare neanche il caso di attribuirle eccessiva importanza soprattutto quando la sua funzione si rivela puramente cosmetica. Molti beat 'em up usciti in questo periodo infatti non sono altro che mere trasposizioni di giochi bidimensionali nei quali i programmatori si sono limitati a sostituire i cari e vecchi sprite con modelli tridimensionali che, per quanto ben realizzati, non propongono nulla di nuovo. Così, dopo questa "incoraggiante" premessa arriva finalmente il momento di parlare di questo *Sangoku Musou* (noto anche come *Dinasty Wars*), ultima fatica della nipponissima Koei che, tanto per cambiare, si offre in pasto alle orde di video giocatori affamati con la promessa di ore ed ore di sano divertimento. Ma sarà veramente così? Per saperlo non vi resta che continuare a leggere...

Titolo : SANGOKU MUSOU
Casa : KOEI
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

ARANCIA MECCANICA

La storia dietro *Sangoku Musou* non è altro che la classica favoletta avente come protagonisti un gruppo di combattenti che non hanno altro scopo nella vita se non quello di darsele di santa ragione. In questo caso particolare i lottatori impegnati in questa bagarre saranno dieci ed è proprio tra questi loschi individui che potrete scegliere il vostro frugoletto. Anche qui, come vuole la tradizione dei beat 'em up, ogni *fighter* sarà caratterizzato da un proprio stile di lotta che si baserà sull'utilizzo di un particolare tipo di arma. Queste andranno dalle classiche alabarde alle asce bipenni, dai nunchaku alle spade; rendendo così la dinamica dei vari incontri più vicina a quella di un *Soul Edge* piuttosto che a *Tekken 2*. I combattimenti si susseguono ad una buona velocità e fin dai primi scontri risulta chiara l'importanza di possedere una buona padronanza delle varie tecniche di lotta. La quasi totale assenza di attacchi dalla distanza (intesi come fireball o lancio di oggetti assortiti) costringerà di fatto i giocatori a sostenere estenuanti corpo a corpo nei quali anche un singolo colpo andato a vuoto potrà portare ad una violenta reazione avversaria. A tutto ciò bisogna aggiungere che anche i vari attacchi speciali, se parati, non infliggeranno il benché minimo danno rendendo così inattuabili tutte quelle tecniche che implicano il caricare a testa bassa il proprio avversario. A questo proposito un elemento originale di questo prodotto deriva dal modo in cui vengono caricate le varie *special*. Per prima cosa la sequenza di movimenti da eseguire sul pad sarà uguale per tutti i lottatori, mentre per poter sferrare l'attacco dovrete aspettare che la barra collocata nella parte bassa dello schermo si sia riempita totalmente. Fin qui nulla di nuovo, ma aspettate un momento: infatti, a differenza di altri titoli, non vi sarà richiesto di pestare il vostro

avversario o eseguire particolari combinazioni per incrementare la vostra energia, ma questa crescerà per conto suo. Una volta al massimo potrete far scattare il vostro attacco, ma attenti: per far ciò avrete a disposizione un limitato lasso di tempo, scaduto il quale il vostro livello di energia comincerà a scendere annullando il vostro colpo. Per quel che riguarda invece i vari combattimenti questi si svolgeranno al meglio delle tre riprese, mentre i teatri dei vari scontri saranno costituiti da una serie di *background* modello ***Tekken*** nei quali il campo di gioco si estenderà all'infinito.

I Guerrieri della Notte

Il sistema di controllo di ***Sangoku Musou*** si segnala immediatamente per una grande semplicità ed immediatezza, anche se per eseguire certe mosse sarete comunque costretti a premere due tasti contemporaneamente. Queste includeranno sia la classica schivata laterale (che, tra l'altro, è l'unico mezzo che ha il giocatore per muoversi dentro e fuori dallo schermo), sia le varie *super*, alle quali si andranno ad affiancare colpi quali prese e attacchi volanti vari. Detto ciò, il set di mosse a disposizione di ogni lottatore non è particolarmente ricco. Ogni fighter avrà infatti a disposizione una quindicina di attacchi diversi oltre ai classici pestoni stile mazzate nei denti o randellate sugli stinchi. Nonostante ciò, bisogna ammettere che i vari incontri risultano ugualmente divertenti grazie al buon sistema di *counter* con cui potrete tentare di bloccare anche gli attacchi nemici più massicci. Per quel che riguarda invece le varie opzioni di gioco, queste saranno costituite dal classico *1 Player Mode*, dal *Versus* fino all'immancabile sezione di pratica alla quale si affiancheranno altre modalità quali il *Tournament*, il *Time Trial*, l'*Endurance* e il *Team Battle*. Con la prima potrete sfidare fino a un massimo di otto esseri umani in una mega-competizione ad eliminazione diretta (che comunque vedrà opposti non più di due giocatori alla volta), mentre con la seconda vi troverete impegnati in una vera e propria gara contro il tempo nella quale dovrete riuscire ad eliminare i vostri avversari il più rapidamente possibile. Per quel che riguarda invece la terza opzione, ovvero l'*Endurance Mode*, questa non sarà altro che una gara di resistenza nella quale dovrete riuscire a mettere k.o. tutti i fighter che vi si pareranno dinanzi. In questo caso quindi, a differenza del *Time Trial*, il vostro limite non sarà rappresentato dal tempo, bensì dal vostro livello di energia. Il *Team Battle* infine vi permetterà di dare vita a una serie di squadre composte non da uno, non da due, ma da ben tre lottatori con i quali potrete sfidare i vostri amici più cari in una serie di incontri "alla ***King of Fighters***" anche se qui, a differenza del mitico titolo targato SNK, il numero di lottatori a disposizione sarà molto più limitato.

L'Impatto dei Poligoni

Dal punto di vista meramente tecnico ***Sangoku Musou*** strabilia e delude allo stesso tempo. Da un lato infatti abbiamo lottatori ottimamente realizzati e definiti, caratterizzati da un massiccio uso di *texture* di ottima fattura, dai consueti effetti di luce e dq animazioni molto, molto fluide alle quali si vanno però ad aggiungere scenari estremamente poveri. Il *background* infatti è stato realizzato arrotolando attorno al rettangolo di gara una serie di fondali bidimensionali che, per quanto ben definiti, non riescono a reggere il confronto con gli scenari visti in altri titoli quali ***Tekken 2***, ***Soul Edge*** e, perché no?, anche il primo ***TohShinDen***. Inoltre, come abbiamo già avuto modo di sottolineare in precedenza, il campo nel quale si svolgeranno i vari incontri non presenterà ostacoli o barriere, riducendosi di fatto a un'enorme e piatta distesa di terra brulla. Per quel che riguarda invece i vari effetti sonori questi saranno costituiti dalla classica selezione di grugniti e mugugni vari, supportati da una serie di musiche piuttosto orecchiabili e adeguatamente cattive. Non male infine la sequenza di introduzione e i vari finali presenti nel gioco, tutti caratterizzati da un taglio e da una serie di inquadrature tipicamente cinematografiche che, pur non vantando la pulizia e la fluidità delle sequenza presenti in ***Soul Edge***, riescono comunque a fornire al gioco un'atmosfera pió che adeguata.

SHOGUN

Si ringrazia
You Too
per il CD.

Commento ***Sangoku Musou*** **è un buon picchiaduro che però alterna alcune ottime trovate a cadute di tono veramente inspiegabili. Abbiamo infatti lottatori magistralmente definiti opposti a fondali tutto sommato discreti, un'ottima fluidità d'animazione contrapposta a una velocità dell'azione di gioco buona, ma non così frenetica come ce la si potrebbe aspettare, una massiccia mole di opzioni alle quali si affianca un numero di lottatori tutto sommato limitato. Personalmente devo ammettere di aver trovato il titolo piacevole e divertente (soprattutto durante i combattimenti con gli amici), tuttavia ciò non toglie che il prodotto in questione presenti una serie di lacune che, di fatto, lo pongono un paio di gradini sotto i mostri sacri di questo genere. L'ideale per chi è in cerca di un altro buon picchiaduro da aggiungere alla sua collezione, ma se siete persone che puntano solo e sempre al top allora farete meglio ad indirizzarvi verso titoli quali *Tekken 2* o *Soul Edge*.**

Pro...

- *Buona realizzazione tecnica*
- *Sistema di controllo preciso e funzionale*

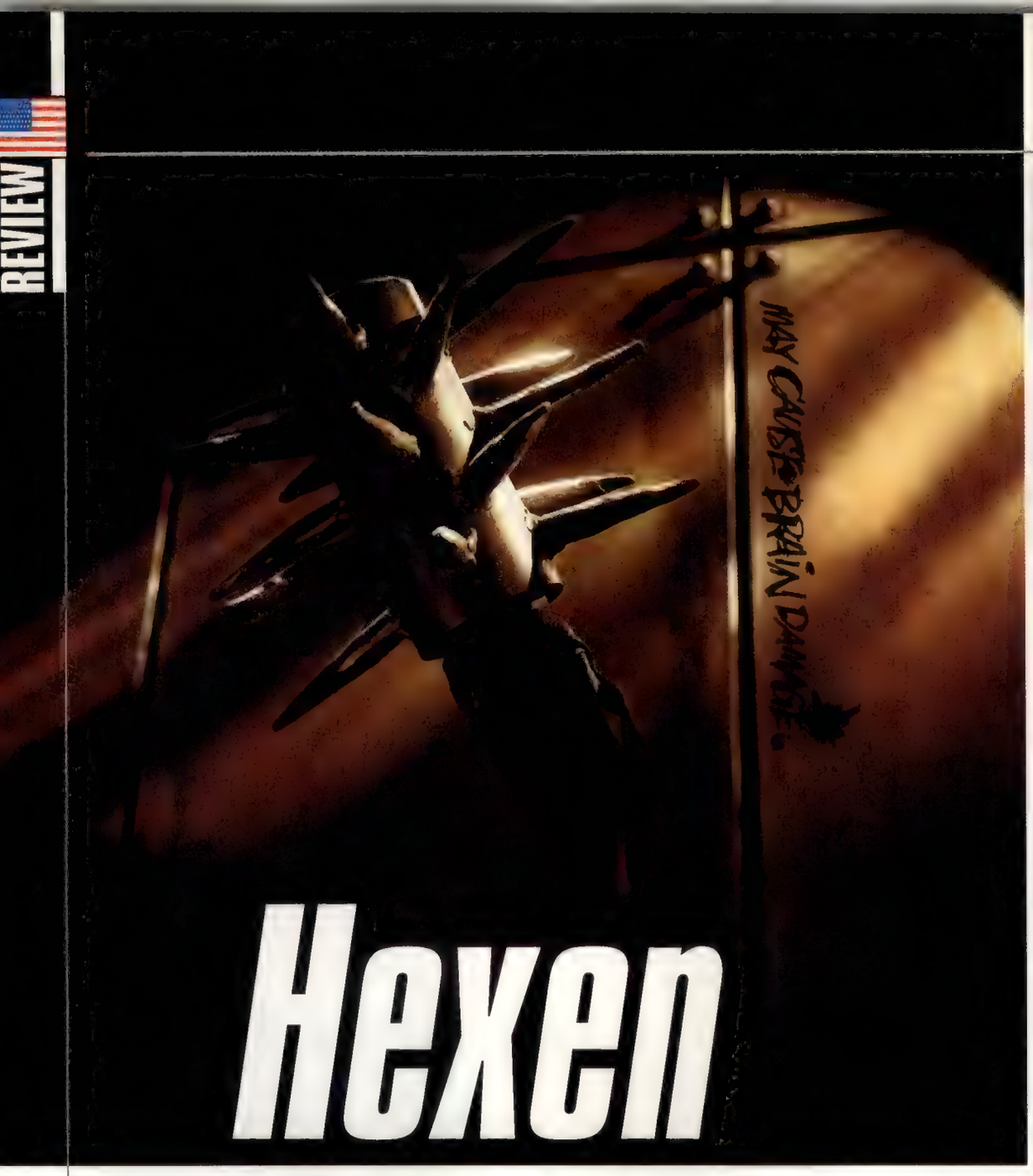
Contro...

- *Pochi lottatori*
- *Numero di mosse limitato*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**83**
Giocabilità	**82**
Longevità	**78**
Originalità	**69**

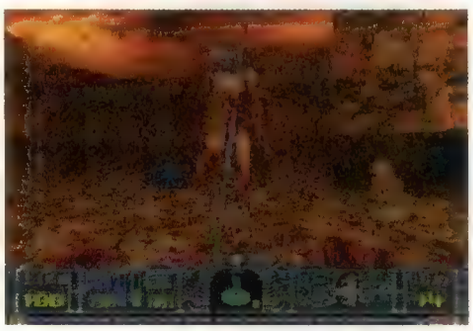
80

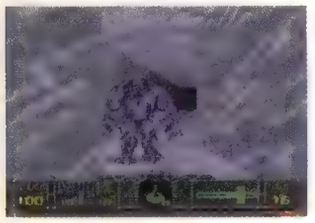


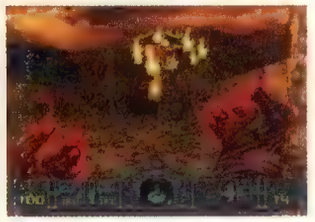
Hexen

Dopo il grande successo riscosso da *Doom* & C. era prevedibile che anche il piccolo 32-bit targato Sony sarebbe stato investito da un'ondata di shoot 'em up in prima persona che, in questo caso, ci consentirà di rivivere le gesta di un gruppo di tre paladini impegnati in una strenua lotta per la sopravvivenza della loro terra. Si tratta del regno di Hexen, un paese dove la popolazione ha imparato a proprie spese che anche le arti magiche più innocue possono portare cataclismi e distruzioni senza precedenti.

Per questo motivo in passato la società di Hexen era stata organizzata in una serie di caste sottoposte al controllo di tre differenti fazioni: la Legione, l'Arcanum e la Chiesa. Ognuno di questi tre ordini era capeggiato da figure particolarmente potenti in grado di esercitare sui loro inferiori un potere semplicemente assoluto. Questi erano Zedek, il comandante delle Legioni, Menelkir, il grande mago di Arcanum e Traductus, il supremo patriarca della Chiesa. Grazie alla loro guida illuminata la terra di Hexen aveva conosciuto un periodo di relativa pace e prosperità, ma una forza malvagia stava tramando alle loro spalle. Da un'altra dimensione infatti un losco figuro chiamato Korax stava mettendo a punto un piano per gettare nella desolazione il reame di Hexen e portare la razza umana alla rovina. Conoscendo le debolezze dei tre leader del paese, Korax decise di ingannarli offrendo a ognuno di loro un particolare potere. La tentazione di una forza illuminata fu troppo grande per Zedek, Menelkir e Traductus che finirono per divenire succubi del malefico Korax. Solo tre baldi uomini riuscirono a sfuggire alla carneficina che seguì a questo nefasto evento. Si trattava di Baratus, Parias e Daedolon, tre nobili e prodi guerrieri che ora si troveranno costretti ad addentrarsi all'interno della fortezza di Korax per eliminare i loro leader che un tempo avevano servito ciecamente e per distruggere la sfera del Chaos, il terribile amuleto nel quale sono racchiusi i poteri di colui che ha sconvolto il pacifico regno di Hexen.



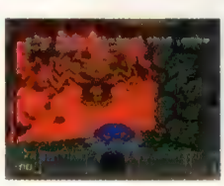


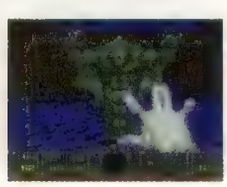


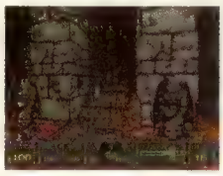
Space Hub

Invece di costruire l'intera struttura di gioco attorno a un singolo percorso composto da una serie di livelli più o meno labirintici, i programmatori di ***Hexen*** hanno deciso di realizzare questo game utilizzando una struttura meno rigida. Se ne sono così usciti con una serie di enormi "stanze", meglio note come *Hubs*, collegate fra di loro da una serie di portali: gli *Ethereal Travel*. Questo ha permesso loro di creare una sorta di microuniverso nel quale i vari Hub vengono caricati in memoria a più riprese dando così al giocatore l'impressione di trovarsi all'interno di un unico, enorme mondo. Un altro modo in cui ***Hexen*** tenta poi di svincolarsi dalla concorrenza è quello di offrire al giocatore ben tre diversi personaggi estremamente eterogenei, il che vi obbligherà a mutare la vostra strategia a seconda del personaggio selezionato. Le armi del guerriero saranno infatti costituite da una serie di mazze e spadoni assortiti che si riveleranno letali nel corpo a corpo, ma praticamente inutili nei combattimenti a distanza. Il Mago, dal canto suo, sarà in grado di lanciare incantesimi a dir poco devastanti, mentre il piccolo Chierico si avvarrà dell'ausilio di

Titolo : **Hexen**
Casa : **GT Interactive**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Sparatutto**



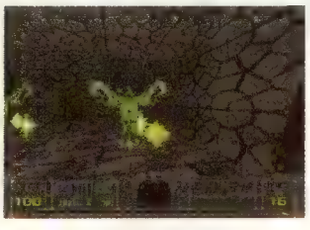




un fantastico set di croci oltre che della capacità di evocare fantasmi ed elementali assortiti. La prima cosa da fare quindi sarà quella di selezionare il vostro personaggio del cuore, dopo di che dovrete settare il livello di difficoltà fra i cinque disponibili. Fatto ciò sarete finalmente pronti per dare il via alla battaglia ma, ditemi la verità, siete sicuri che ne valga la pena?

Eau, le Pogne

Come detto in precedenza *Hexen* è ambientato in una dimensione parallela popolata, tanto per cambiare, popolata dalla solita schiera di creature demoniache. In tutto ci sono undici tipi di bestiacce ai quali si aggiungeranno i tre leader ed il caro e buon vecchio Korax. Ovviamente ognuno di questi esseri sarà caratterizzato da un proprio schema di attacco e da diversi punti deboli che diminuiranno con l'aumentare del livello di gioco. Rispedire i mostri nelle loro tombe quando il vostro fighter è in possesso dell'arma più potente non è un'impresa difficile. Basteranno un paio di colpi ben assestati per far esplodere i corpi dei poveri malcapitati in un'esaltante orgia di sangue e organi assortiti.

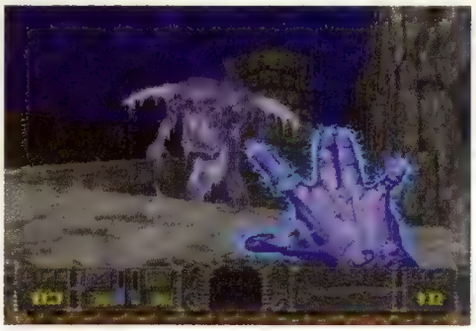


Sfortunatamente però, nella maggior parte dei casi, il vostro paladino sarà munito di una serie di armi standard perciò sarà di vitale importanza riuscire a "costruirsi" una tattica in linea con le caratteristiche del personaggio da voi selezionato. Una tecnica può essere quella di scagliarsi sugli avversari più deboli e vulnerabili per poi indietreggiare continuando a bersagliarli di colpi. Così facendo sarà possibile mantenere al massimo il livello di energia visto che, almeno le creature di inizio gioco non saranno dotate di attacchi dalla distanza. Purtroppo questo tipo di tecnica, che può considerarsi la base di molti giochi di questo genere, mette immediatamente in evidenza una delle lacune di *Hexen*. Infatti i vari demoni, per quanto ben definiti, sono affetti da una serie di spixellamenti da antologia, tanto da rendere certe bestie più simili a mostri *made in Legoland* piuttosto che a creature uscite dalle porte dell'inferno. Anche le animazioni dei vari sprite sono un po' troppo scattose, il che è principalmente imputabile all'esiguo numero di *frame* al quale si va ad affiancare una bassa velocità di aggiornamento.
Fortunatamente la situazione migliora prendendo in considerazione i vari fondali (che tuttavia soffrono del problema dei "super-pixel") e lo scrolling dello schermo tanto che l'atmosfera generale del prodotto può comunque dirsi più che soddisfacente.

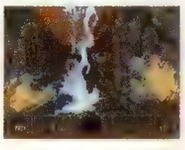
..Comunque vada sarà un successo!

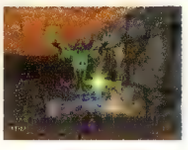
Mi pare doveroso sottolineare come le varie locazioni 3D che costituiscono il mondo di *Hexen* siano molto più che semplici *background*. I vari schemi infatti presentano, oltre ai vari mostri, una massiccia dose di ostacoli più o meno naturali alcuni dei quali potranno essere superati solo dopo aver portato a termine una particolare missione. Inoltre, al fianco delle ampie stanze e dei lunghi corridoi, si snoderanno anche una serie quasi infinita di passaggi alquanto angusti, ponti e baratri che potranno essere aggirati zampettando da una piattaforma all 'altra oppure camminando lungo una serie di sottilissime assi! Questo tipo di operazioni, che di norma risulta già molto impegnativo, in *Hexen* è stato reso ancora più difficile dalla presenza di un dannatissimo effetto inerziale che renderà alcuni passaggi molto, molto complicati. Per quel che riguarda invece i vari puzzle questi non richiederanno generalmente grossi sforzi mentali ma, piuttosto, obbligheranno il giocatore a massicce sessioni esplorative nel tentativo di raggiungere una determinata locazione o oggetto. Concludendo qual è dunque il nostro giudizio su questo *Hexen*? Beh, tanto per cominciare si tratta dell'unico gioco per PlayStation caratterizzato da un'ambientazione *D&D*, inoltre bisogna anche sottolineare come, nonostante i difetti sopracitati, il titolo riesca comunque a porsi su livelli tutto sommato discreti. I suoi punti di forza risiedono nella longevità e nella sfida a lungo termine, ai quali si affiancano però una realizzazione tecnica e un sistema di controllo certamente migliorabili. Non siamo quindi di fronte all'ennesimo buco modello *Dark Forces*, ma in fondo si sarebbe potuto anche fare di meglio.

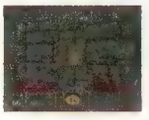
SHOGUN



Alcuni particolari grafici di Hexen sono davvero ben riusciti: su tutti basti quello con cui si trasformano i nemici in mostri di ghiaccio.







Commento **Da un certo punto di vista, per il semplice fatto di essere stato preso e convertito "paro paro" da PC, questo *Hexen* potrebbe essere bollato immediatamente come un titolo datato. I possessori di PlayStation hanno infatti già avuto modo di sperimentare diversi giochi appartenenti a questo genere, alcuni dei quali presentano un'engine e una realizzazione tecnica sicuramente superiori a questo gioco made in GT. Non bisogna comunque dimenticare che anche *Hexen* presenta una serie di trovate molto interessanti. Certo, con un po' più di impegno il gioco avrebbe potuto essere molto migliore ma anche così direi che si tratta ugualmente di un prodotto papabile, sempre a patto che non pretendiate di trovarvi di fronte ad un capolavoro!**

Pro...

- *Buona varietà di mostri e armi*
- *Estremamente longevo*

Contro...

- *Sistema di controllo poco immediato*
- *Realizzazione tecnica migliorabile*

La Pagella...

Grafica	**72**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**73**
Longevità	**84**
Originalità	**79**

74

cHi Non c'é Non ci sArà

Luca Barbareschi

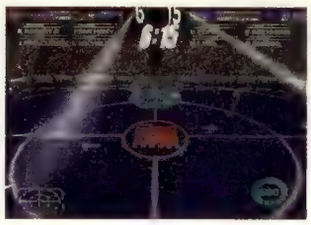
1° Fiera Multimediale

FUTUR SHOW

Bologna 9 - 13 Aprile 2997

E-MAIL: futurshow@futurshow.it • INTERNET: http//www.futurshow.it

Riot



Violenza, violenza e ancora violenza! Per qualche strana ragione la maggior parte dei game ambientati nel futuro risultano estremamente antisociali, un sentimento che viene espresso dai vari personaggi presenti sullo schermo a suon di pugni, calci e randellate assortite. Inoltre, come probabilmente avrete già sentito un milione di volte, gli anni che ci attendono sul nostro bel pianeta non sono dei migliori, anzi il nostro futuro si fa sempre più nero con l'uscita di ogni nuovo game.
Se non è un'invasione aliena allora sono bande di terroristi, se non ci sono nemmeno i terroristi allora arrivano le corporazioni... Comunque sia, bene o male, ci sarà quasi sempre qualcuno da squartare o fare a pezzi. Ho detto quasi perché effettivamente tra una guerra e un'invasione si verificano delle brevi pause nelle quali però la gente, invece di ricostruire le città distrutte, se ne va allo stadio per godersi un po' di sana e genuina violenza. Già, perché nel futuro gli sport non sono più gli stessi; nell'anno 2078 il basket, il football e persino l'hockey sono scomparsi, cancellati, annullati da una nuova disciplina: il Riot. Un nuovo genere sportivo che tiene incollati alle sedie milioni di telespettatori pronti a prendersi a bottigliate in testa se la squadra del cuore non dovesse riuscire a raggiungere il risultato sperato. Insomma, l'ennesimo sport per gentiluomini!

Il Pallone è Mio...

Riot vede opposte due squadre il cui obiettivo è quello di segnare più punti dei rispettivi avversari in un determinato lasso di tempo. Questo può essere fatto gettando una palla di plasma all'interno di una specie di canestro che giace sospeso in aria proprio al centro del campo. Partiamo subito col dire che come gli esseri umani riescano a maneggiare una sfera di gas ionizzato rimane tuttora un mistero ma, francamente, non è che la cosa ci interessi molto. Ciò che è palese invece è che prima di poter scagliare un tiro la sfera dovrà essere caricata per due secondi all'interno di speciali unità collocate al centro dell'area di meta avversaria. Una volta energizzata la palla cambierà colore diventando gialla o porpora a seconda della squadra che l'ha caricata e solo allora sarà possibile segnare. Così non potrete semplicemente buttarvi sui vostri avversari, tempestarli di colpi per poi andarvene tutti soli a canestro con la boccia. Infatti, prima di poter segnare, dovrete recarvi nell'area di meta avversaria e ricaricare la sfera pena l'autogol. Per quel che riguarda invece il campo di gara questo sarà diviso in varie zone da 1, 2 o 3 punti, tuttavia, più che di una tecnica sopraffina e di una grande strategia di squadra, avrete bisogno di un bel po' di forza bruta. La totale mancanza di regole e penalità per i falli permetterà ai vari player di dar vita a vere e proprie risse legalizzate quindi, ragazzi miei, palla lunga e massacrare!

SHOGUN

Commento **Strappare una calda sfera d'energia dalle mani dei propri avversari a suon di pugni e calci in una rapida e frenetica simulazione sportiva futuristica non è una cattiva idea per un gioco: in fondo lo stesso concept è stato sfruttano abbondantemente in passato e, in molti casi, i risultati sono stati più che soddisfacenti. Purtroppo sono proprio i fantasmi di questo passato, soprattutto gli eccezionali *SpeedBall 1* e *2*, a decretare in un certo qual modo il fallimento di questa nuova disciplina. Controllare i vari giocatori mentre questi si muovono sul campo risulta infatti un'impresa piuttosto ostica, falciare gli avversari e prendere il controllo della sfera non dà la benché minima soddisfazione e le varie opzioni di gioco, nonostante la presenza di una lega e diversi tornei, non riescono a rendere lo schema di questo prodotto sufficientemente vario e dinamico. Insomma, una vera e propria tragedia su tutta la linea che, una volta tanto, ci fa rimpiangere quelle belle invasioni a base di dischi volanti che avevano reso così movimentata e vivace la vita sul nostro bel pianeta!**

Titolo : **Riot**
Casa : **Psygnosis**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-16**
Genere : **Sportivo**

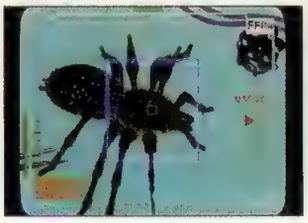
Pro...
- *Buona quantità di opzioni*
- *Velocità di gioco piuttosto elevata*

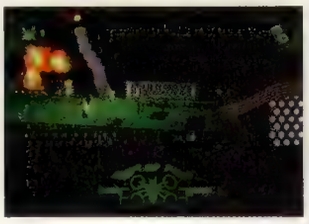
Contro...
- *Sistema di controllo impreciso*
- *Scarsa varietà di situazioni*

La Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **78**
Giocabilità : **63**
Longevità : **62**
Originalità : **68**

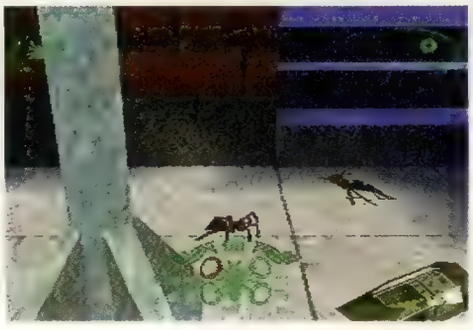
62

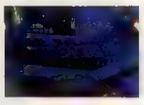




NON È UN CASO CHE QUESTO LIVELLO SI CHIAMI "70'S ROOM", GUARDATE CHE TAPPEZZERIA!

Spider





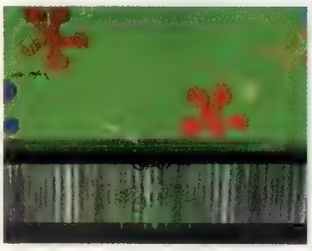
Il platform game è, insieme allo shoot 'em up, uno di quei generi videoludici che su PlayStation non hanno propriamente trovato un fertile terreno di crescita. Vuoi per l'escalation spropositata del 3D che in questo campo non ha trovato un impiego diverso da quello di semplice rivestimento grafico o per l'effettiva disaffezione dell'industria verso generi diversi dai soliti beat 'em up e racing games, il gioco di piattaforme continua ad essere associato unicamente alla parola "Nintendo". Da quando *Crash Bandicoot* prima e il bellissimo *Pandemonium*! poi, hanno però cominciato a riempire di moneta sonante le casse di Sony le cose stanno assumendo una piega decisamente più ottimistica. Titoli di prossima uscita come *Pitfall 3D* e *Wild Nines* sembrano dimostrare un generale risveglio dell'industria (probabilmente spronata dal successo ed ispirata dalle nuove soluzioni ludiche di *Super Mario 64*) e una sua maggior attitudine a correre qualche rischio nel tentativo di rinfrescare un genere che cominciava ormai a puzzare di vecchio. Nel frattempo, sotto l'etichetta BMG Interactive, i ragazzi di Boss Game Studios con questo *Spider* hanno già lanciato la loro interpretazione del platform.

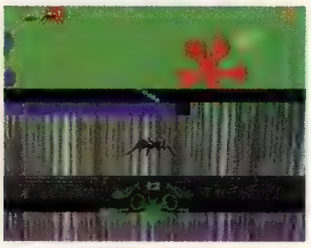
Presentato ufficialmente all'*E3* losangelino dell'estate scorsa, *Spider* non ha beneficiato di un adeguato supporto pubblicitario al pari di *Crash*, ma è comunque riuscito a calamitare l'attenzione del pubblico in virtù della sua potenziale originalità. Infatti, il primo elemento che balza subito all'occhio osservando questo platform 3D è il protagonista: un peloso ragnetto frutto di un esperimento di biotecnologia. Le domande che in molti si porranno adesso sono: *Spider* è realmente diverso dagli altri paltform? Quali sono i suoi elementi "innovativi"? Purtroppo le risposte sono rispettivamente no e nessuno.

Titolo : SPIDER
Casa : BMG
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1
Genere : PLATFORM

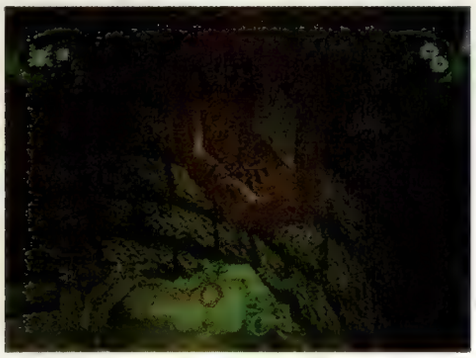
La Solita Solfa

Dispiace dovervelo annunciare, ma questo *Spider* oltre a non essere foriero della benché minima innovazione, si pone di parecchie misure al di sotto dei vari *Crash Bandicoot* e *Pandemonium!*. Con quest'ultimo titolo, in particolare, l'opera di Boss Game Studios condivide la maggior parte delle sue caratteristiche. Il fondale in 3D, imprigionato in una rigida struttura bidimensionale a scrolling multidirezionale, infonde nell'immagine il giusto senso di profondità con la telecamera virtuale che talvolta inquadra la scena da postazioni differenti (ora di lato, di 3/4, dall'alto e dal basso). Ma le similitudini col titolo di Crystal Dynamics finiscono qui. In *Spider*, infatti, l'impiego della terza dimensione si ferma al solo aspetto cosmetico senza incidere minimamente sulla giocabilità. Anzi, è proprio da una realizzazione superficiale dell'*engine* che derivano le deficienze del *gameplay*. In *Pandemonium!* una routine particolarmente intelligente permetteva alla telecamera di trovarsi sempre nella posizione ideale per seguire l'azione, vuoi defilandosi alle spalle del proprio alter-ego per scorgere l'approssimarsi dei pericoli, oppure puntando lo sguardo verso il basso durante i salti per garantire un atterraggio sicuro, scongiurando "collisioni impreviste". Di questo problema soffre invece proprio *Spider* il quale, offrendo un'inquadratura limitata (sia pure variabile) e troppo ravvicinata dell'area di gioco, impedisce spesso di vedere al di là del proprio naso (o di scorgere se stessi sopra una pedana inquadrata dal basso!). Tale difetto è alla base di una sindrome di *auto-kill* per cui si viene abbattuti da colpi provenienti da oltre lo schermo (che talvolta attraversano allegramente oggetti poligonali dietro i quali ci si sentiva protetti) o per lo scontro con nemici non visti per tempo. L'esigenza di dover attraversare con eccessiva attenzione ed ansia anche le più piccole distanze, costringe il giocatore all'impiego della pietosa tecnica dei "tocchettini tremolanti" sul D-pad. Ma anche adottando questo espediente per nulla gratificante, niente impedisce che qualche ragnetto appeso sul soffitto (oltre lo schermo) decida di sorprendervi alle spalle o che saltando oltre un precipizio su una pedana visibile solo in parte, si scopra la zona d'atterraggio occupata da un nemico. Una barra d'energia limitata a due soli *HP* nonché il fatto di dover, una volta morti, ricominciare ogni livello dal principio (non esistono check point), rendono ogni sessione di gioco un misto di frustrazione e rabbia. Dati questi fattori, *Spider* è il classico





ECCO UNA BREVE SEQUENZA CHE DIMOSTRA COME I COLPI NEMICI ATTRAVERSANO I POLIGONI...



gioco "*muori, impara e ricomincia*" dove ostacoli e posizione dei nemici vengono assimilati solo a seguito di ripetute collisioni (sul cui rilevamento nutro forti dubbi) con essi, il che non costituisce certo un elemento apprezzabile dal videogiocatore. Morire ripetutamente e ingiustamente è forse uno degli aspetti più deleteri in tema di giocabilità, soprattutto in un frenetico platform, e questo ***Spider*** ne è la conferma più esplicita.

Arachnofobia?

I poligoni su schermo, oltre ad essere alquanto ridotti in numero rispetto agli standard attuali e a non consentire la presenza contemporanea di più di un nemico per volta, si muovono, nonostante la mediocrità delle texture, con fluidità variabile e schizofrenica che spesso indugia troppo nei valori sotto i 30 fps. L'animazione del ragnetto, in compenso, seppur limitata, conferisce all'aracnide il giusto look ripugnante. Stesso discorso per i vari animaletti che popolano il microcosmo di ***Spider***: dal ratto all'ape, dallo scorpione alla cavalletta. A differenza dei ragni normali, la natura biotecnologica del protagonista di ***Spider*** gli consente di sostituire tutti i suoi arti con estensioni bioniche da combattimento, reperibili nei livelli, quali lanciamissili, lanciafiamme, diffusori di veleni, nonché mine, boomerang e *smart bomb* (tutti rigorosamente "micro").
Al contrario di ***Pandemonium!***, però, dove armi diverse avevano effetti diversi sugli avversari (ora congelandoli, ora rimpicciolendoli o facendoli semplicemente esplodere) in ***Spider*** armi diverse hanno effetti identici: lanciate un missile e l'ape esploderà, spruzzatele del veleno ed esploderà lo stesso (sigh! che povertà creativa). E ancora. L'impiego di queste periferiche di morte è alquanto futile considerato il numero limitato di munizioni (non reperibili nei livelli) e la loro tendenza a fare cilecca (soprattutto i missili). Inoltre, l'impossibilità di conservare l'equipaggiamento dopo morti, scoraggia il giocatore dal cercarlo nei livelli soprattutto considerato che quasi ogni nemico è facilmente evitabile con un semplice salto. E' indubbio che le armi siano state concepite solo per agevolare la traversata dei singoli livelli, ma è anche vero che sarebbe stato esaltante vedere il proprio ragno "crescere" durante il gioco, trasformarsi in un micro-arsenale bellico semovente... Ok, ok sono troppo esigente, lo ammetto. Come i suoi parenti randagi, il bioragno può arrampicarsi su soffitto e pareti, percorrerli come se la gravità non esistesse e calarsi con la propria ragnatela. Pur ammettendo che arrampicarsi dappertutto, lanciarsi su pareti verticali o percorrere le varie pedane a testa in giù, regali delle belle esperienze che invitano ad impratichirsi con un sistema di controllo diverso dal solito (poco intuitivo), alla lunga si finisce per cedere alla più generale mediocrità del tutto. Afflitti dai problemi di giocabilità già descritti, i trenta livelli del gioco rischiano di diventare troppo monotoni offrendo come unici elementi di distinzione l'inversione dello scrolling e l'aspetto del paesaggio. Il livello di frustrazione, poi, raggiunge picchi tanto elevati da allontanare anche il giocatore più giovane (solitamente più disposto degli "adulti" a ripercorrere lo stesso livello infinite volte) e da far rimpiangere l'acquisto del CD a quello più smaliziato.

Ritorno al Passato?

Ricordate quando si parlava di demo giocabili spacciati per videogiochi? Beh, questo ***Spider*** sembra proprio uno di quelli: la sola introduzione in CG più le varie sequenze di intermezzo, avranno richiesto il doppio del tempo e dei soldi (e dello spazio su CD) impiegati per la realizzazione del gioco vero e proprio. L'attenzione e la cura ad esse dedicate non trova riscontro nel gioco in sé che sembra un lavoro eseguito da programmatori alle prime armi coadiuvati da designer di una piattezza creativa spaventosa. In compenso le musiche rendono giustizia al supporto digitale e conferiscono ai vari livelli e alle rispettive ambientazioni la giusta atmosfera.

Crediti

Non so se alcuni di voi l'hanno notato, ma molti prodotti mediocri offrono la possibilità di vedere i crediti finali (programmatori, designer, beta testers ecc...) sin dall'inizio, senza cioè dover terminare il gioco, cliccando sulla relativa opzione (un esempio? ***Burning Road***). Ovviamente questa caratteristica è presente anche in ***Spider***, quasi a dimostrare la lucida consapevolezza dei programmatori che molti giocatori non avranno la voglia (né lo stomaco) di arrivare a vederne il finale.

MORPHEUS ***Ripugnante, vero?***

Commento **Se sentite il bisogno di sconvolgere il vostro sistema nervoso, di frustrarvi oltre ogni limite e di pagare per farlo (insomma, se siete dei masochisti) *Spider* è il gioco che fa per voi.**

Pro...

- *Bella presentazione in CG*
- *Longevo per i forti di stomaco*

Contro...

- *Poca creatività*
- *Ingiocabilità cronica*

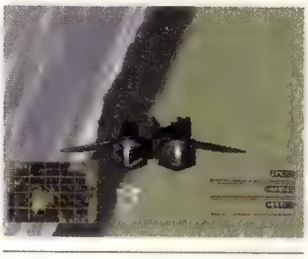
La Pagella...

Grafica : **68**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **40**
Longevità : **80**
Originalità : **40**

60

Macross VF-X

L'*anime related video game* è sempre stato il genere più bistrattato del mondo videoludico. Vuoi per gli alti costi dei diritti di copyright delle serie animate, vuoi per la mancanza di scrupolo di alcune software house, i giochi ispirati all'animazione giapponese hanno sempre sofferto di una cronica mancanza di qualità. Con l'arrivo di *Macross VF-X*, tie-in ispirato alla splendida saga robotica nata dell'82, l'*anime fandom* si attendeva una decisiva inversione di tendenza. Tutti i mesi di estenuante attesa e i continui ritardi in nome di una migliore realizzazione tecnica avevano contribuito a creare una grande aspettativa per questo titolo. Ora che finalmente è stato ultimato vediamo se Bandai ha deluso o meno le nostre aspettative...



Titolo : Macross Vf-X
Casa : Bandai
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto 3D

La presenza dei salvataggi riduce la longevità del gioco.

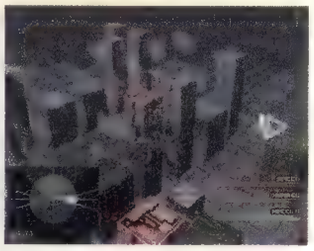
Dedicated to All Pioneers...

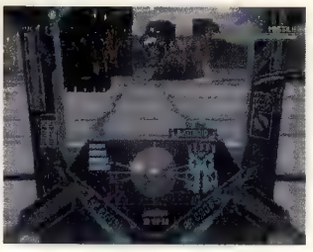
Per chi ha sognato per anni di pilotare un *valkyrie* della U.N. Spacy, *Macross VF-X* si presenta davvero bene, con una frenetica intro realizzata miscelando computer grafica alla classica animazione a rodovetri, un'accattivante interfaccia che imita nello stile i sistemi operativi dei computer presenti nella serie di OAV *Macross Plus*, la presenza di Haruhiko Mikimoto e di Shoji Kawamori per il *character* e *mecha design*, un commento sonoro vicino il più possibile al soundtrack originale e infine la storia che presenta il tipico intreccio di amore, guerra e canzoni che da sempre caratterizza la mitica saga dello Studio Nue. Tutti questi fattori contribuiscono ad ammaliare l'*anime fan* che in un primo momento non può che esultare per possedere finalmente un simulatore dei veicoli da combattimento della sua serie animata preferita.

Macross! At Oportetemasuka?

Terminati i primi entusiasmi, la coscienza del videogiocatore comincia a provocare i primi rimorsi ed ecco che i difetti iniziano ad affiorare, e presto quello che inizialmente ci sembrava un capolavoro si rivela uno sparatutto poligonale dalle dubbie qualità tecniche. L'introduzione è a schermo ridotto e scarsamente definita. L'interfaccia possiede disegni che poco rispettano il character design originale. I controlli, forse perché pensati per il joystick analogico, sono troppo sensibili. La tanto innovativa possibilità di cambiare la forma del proprio mezzo risulta inutile in quanto l'unica configurazione pratica è il *gerwalk* (un misto tra un caccia ed un mech) e le tecniche speciali realizzabili con il tasto R1 sono totalmente inutili. Le caratteristiche dei veivoli presenti sono praticamente identiche e la loro dinamica di volo è estremamente irrealistica. Infine abbiamo un motore 3D piuttosto scarso che si traduce in *bad clipping*, rallentamenti e scarso dettaglio dei veicoli nemici per favorire l'aspetto dei propri caccia. Ennesima delusione da parte della Bandai quindi ed ennesimo titolo adatto solo agli appassionati della serie più sfegatati.

DIEGO





Si ringrazia
Crazy Video
per il CD.

Commento **Da anime fan quale sono non posso che rimanere deluso dalla carente qualità tecnica di *Macross VF-X*, anche perché da più di due anni di programmazione mi attendevo qualcosa di superlativo. Quello che mi trovo tra le mani è in vece uno sparatutto poligonale che non riesce a reggere il confronto nemmeno con i primi titoli simili usciti per PlayStation. L'acquisto è quindi consigliabile solo ai fan sfegatati della serie, il cui amore per *Macross* offuscherebbe i numerosi difetti presenti nel gioco.**

Pro...
- *Trasparenze, light sourcing e nebbia*
- *Buono il dettaglio dei veicoli*

Contro...
- *Controlli troppo sensibili e non immediati*
- *3D engine particolarmente carente*

La Pagella...

Grafica : **70**
Sonoro : **68**
Giocabilità : **60**
Longevità : **70**
Originalità : **69**

70

AVVISO AI NAVIGANTI...
www.bitmania.it
Tutte le informazioni sui videogiochi e i titoli multimediali
Il pianeta del divertimento!
per PC, Macintosh, Saturn, PlayStation e Nintendo 64
NOVITÀ
ANTEPRIME
VIDEO
SOLUZIONI
ARCHIVIO
www.bitmania.com
I marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari

Crypt Killer

Con la guerre e le rivolte che stanno imperversando per mezzo mondo, *Crypt Killer* è il gioco perfetto per provocare le solite "insurrezioni" di massa. Come *Doom* e *Mortal Kombat* prima di lui infatti, anche questo gioco Konami è destinato ad essere accompagnato dal disgusto generale di parenti e psicologi vari. Critiche moraliste a parte è comunque sicuro che *Crypt Killer* non farà uscire nessuno di testa, visto e considerato che questo game ha lo stesso realismo di *Mars Attack*. Anche lo stesso Hyperblaster, il revolver Konami commercializzato nel nostro paese questa primavera, non ha un aspetto molto intimidatorio.
Anche qui l'idea che sta alla base del gioco è molto semplice e vede come protagonisti i soliti uno o due giocatori che, in compagnia dei loro revolver, si troveranno a vagare attraverso la solita contea infestata dalla solita schiera di mostri e zombie assortiti. Aggiungete a tutto ciò la solita dinamica del "distruggi-tutto-quello-che-compare-sullo-schermo", innaffiate con la solita abbondante quantità di plasma ed otterrete il solito *shooting game* in prima persona che tanto successo sembra ancora riscuotere tra i videogiocatori di questo mondo. Ma sarà davvero così?

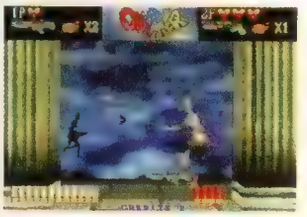
L'Inferno di Cristallo

Crypt Killer ha inizio con la consueta schermata di selezione del livello che mette a disposizione del giocatore non uno, non due, ma ben sei diversi stage ognuno dei quali sarà caratterizzato dalla presenza di diversi nemici e power-up assortiti. Dopo aver preso la mano con il sistema di puntamento ed essere entrati nella prima cava il game potrà finalmente avere inizio e, come sempre, il vostro scopo sarà quello di eliminare tutto l'eliminabile. Ovviamente il sistema di controllo migliore è costituito dall'*Hyperblaster* con il quale è possibile ottenere il massimo dei risultati soprattutto nell'opzione a due giocatori. Nel malaugurato caso in cui la vostra armeria non fosse sufficientemente fornita, potrete sempre decidere di impiegare il canonico pad al quale affiancare anche il mouse. Inutile dire che utilizzando queste due ultime opzion, *Crypt Killer* perderà buona parte del suo fascino e della sua immediatezza, per non parlare della giocabilità.

A Casa come al Bar

Come alcuni di voi sapranno già, *Crypt Killer* è la conversione di un coin-op che ha riscosso un discreto successo, tuttavia, come era facile prevedere, durante la conversione il gioco à stato sottoposto a un inevitabile restyling. Per cominciare il numero di mercenari è stato ridotto da tre a due individui, la grafica è notevolmente peggiorata e inoltre sono spariti i fucili a pompa che tanto successo avevano riscosso nella versione arcade. Dovete infatti sapere che, nonostante la versione casalinga possa al massimo

avvalersi dell'*Hyperblaster*, sono i fucili l'arma base del gioco e sarà proprio grazie a questi simpatici gingilli che potrete liberarvi di tutti gli avversari che faranno la loro comparsa sullo schermo. Ognuno di questi simpatici gadget sarà dotato di cinque proiettili che potranno essere ricaricati sparando semplicemente fuori dallo schermo. Le armi extra e i vari bonus potranno essere trovati aprendo "delicatamente" le varie casse presenti nei vari schemi, ai quali si affiancheranno poi una serie di bonus solitamente abbandonati dai nemici più massicci.



Al Salvador girare a sinistra...

A differenza di buona parte degli altri *shoot 'em up* in prima persona, *Crypt Killer* non è caratterizzato da una struttura lineare che si limita a condurre il giocatore da una locazione a un'altra. I vari player infatti si troveranno costretti fin dall'inizio a scegliere fra uno dei sei livelli disponibili, livelli che andranno ramificandosi man mano che progredirete nella vostra avventura. Dopo aver combattuto all'interno della piramide, per esempio, i nostri due mercenari si troveranno di fronte a un misterioso oracolo che gli darà la possibilità di scegliere il percorso da seguire. Ciò non toglie comunque che il controllo del giocatore sul percorso da seguire sia molto limitato e ridotto a una selezione sullo stile di *Darius Gaiden* o *OutRun*.

SHOGUN

Commento **Nonostante *Crypt Killer* sia un game tecnicamente passabile e discretamente vario, devo dire non aver trovato nessun elemento in grado di giustificarne un eventuale acquisto. La caratteristiche migliori del coin-op (veste grafica ed fucili) sono infatti scomparse lasciandoci di fatto con un titolo che sa di già visto, non paragonabile a produzioni del calibro di *Time Crisis*.**

Titolo : Crypt Killer
Casa : Konami
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sparatutto

Pro...
- *Buona varietà di livelli*
- *Sistema di controllo abbastanza preciso*

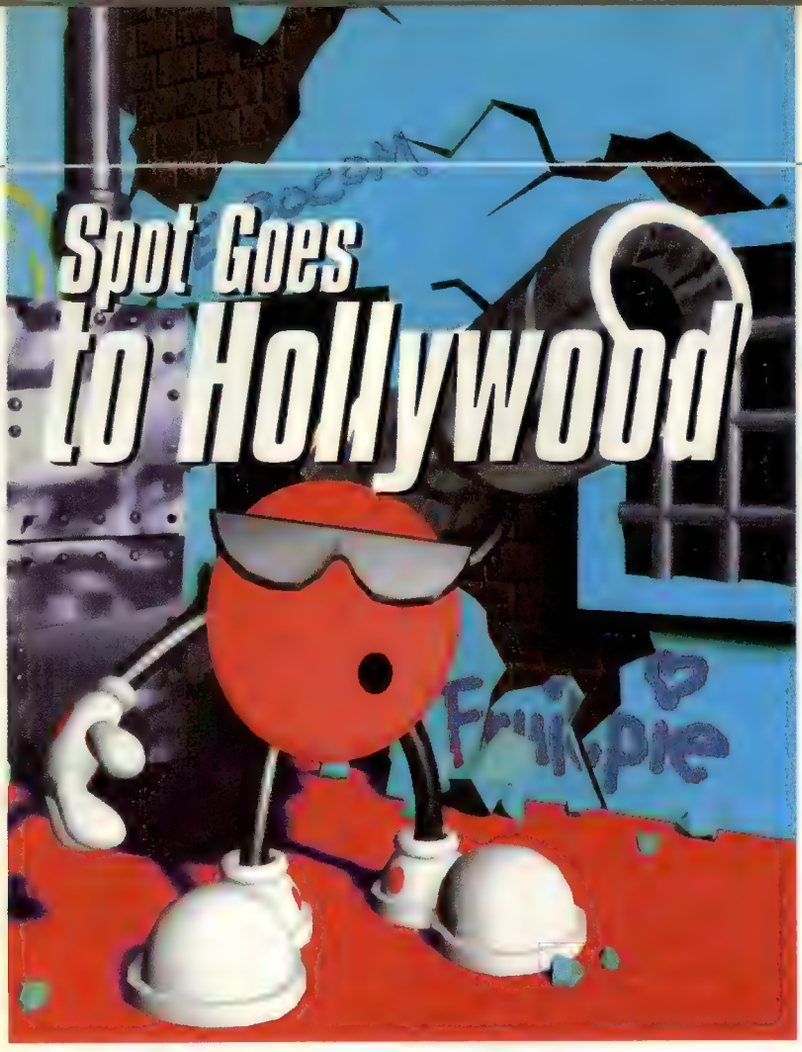
Contro...
- *Struttura di gioco troppo lineare*
- *Grafica tutto sommato deludente*

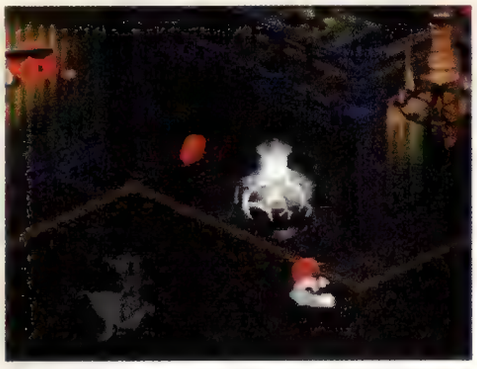
La Pagella...

Grafica	**67**
Sonoro	**72**
Giocabilità	**69**
Longevità	**65**
Originalità	**50**

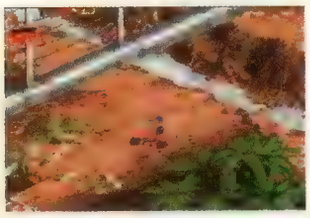
69

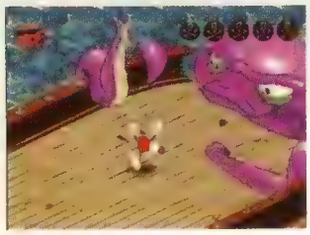
Spot Goes to Hollywood





Ci sono ritardi e ritardi. Le ferrovie italiane, per esempio, ritardano in media 10 o 15 minuti per viaggio. Scocciante, non c'è che dire, tuttavia ci sono cose ben peggiori come vedersi planare in casa il sofà, il letto oppure il computer due o tre giorni dopo (nell'ultimo caso anche mesi) la data stabilita. Purtroppo nel grande gioco della vita tutte queste cose non sono nulla rispetto alle date di uscita mancate e ai continui ritardi che hanno interessato il secondo gioco di *Spot* made in Virgin. Il titolo in questione infatti venne presentato per la prima volta all'*E3* del 1994 e in quell'occasione, venne comunicato alla stampa che il game, pronto all'80%, sarebbe stato commercializzato il mese di settembre di quell'anno. A tutto ciò si aggiunsero ovviamente i consueti sproloqui sull'incredibile qualità del prodotto, che venne definito dai programmatori come un titolo che avrebbe dovuto settare nuovi standard per quel che riguardava il divertimento sul 32-bit Sony. Da allora sono passati quasi tre anni ed ora...





Titolo : SPOT GOES TO...
Casa : VIRGIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : PLATFORM

Film, Cartoni e Videogames

A differenza del primo episodio dove Spot aveva come scopo quello di salvare i propri cari, il secondo capitolo presenta una trama assai più complessa. Dopo essere stato espulso da una macchinetta delle bibite il nostro caro puntino rosso è accidentalmente venuto in contatto con un proiettore cinematografico e, attraverso la magia di uno scenario di videogames, si è trovato scaraventato in un mondo basato su un'interminabile serie di film. La bellezza di ambientare il gioco nello sfavillante regno di Hollywood è che questo ha permesso ai programmatori di attingere da una vasta serie di idee più o meno originali, alle quali sono state affiancate una vasta serie di gag che, di fatto, ha reso certi passaggi più simili a un film dei fratelli Marx piuttosto che a un'avventura modello *Indiana Jones*.

Missing in Action

Nonostante il gioco sia basato su tre differenti temi, in alcuni casi i vari schemi risultano un po' troppo ripetitivi. Immaginatevi per un attimo tutte le possibilità offerte dal mondo del cinema, dai *fantasy* e dagli *horror movies* per esempio: ci sono possibilità infinite di gag e altre trovate di questo genere, tuttavia i vari livelli di gioco sono caratterizzati da una scarsa varietà di sprite che, a parte qualche rara eccezione, risultano cronicamente simili fra loro. Infatti, mentre nelle prime preview del gioco ci erano state date notizie di un immenso numero di citazioni che sarebbero state incorporate nel game, proprio nelle fasi finali di lavorazione è insorta una serie di inconvenienti legati ai diritti e al *copyright* di determinati personaggi e scene che, di fatto, ha costretto i programmatori a tagliare massicciamente l'intera struttura di gioco stravolgendo così il prodotto originale.

Ciak, Motore, Azione!

Nonostante ciò *Spot* è comunque un platform sufficientemente vario che, tuttavia, risente di alcuni fattori. Per prima cosa il metodo di controllo non è particolarmente riuscito: inoltre la mancanza di dettagli fa sì che certi sprite sembrino quasi corpi estranei al gioco, soprattutto se paragonati con gli stupendi fondali. Saremo forse degli inguaribili incontentabili però dopo più di due anni di lavorazione ci attendevamo sinceramente di più. Il vero problema di questo titolo infatti risiede nella sua struttura piuttosto scarna e nell'azione di gioco tutt'altro che esaltante che, a conti fatti, lo relegano nel limbo dei titoli senza infamia né lode il che, viste le promesse fatte dai programmatori tempi addietro, è un vero peccato!

DIEGO

Commento **Il primo *Cool Spot* su MD e SNES non era particolarmente originale, ma comunque molto, molto giocabile. In questo secondo episodio il fascino del piccolo puntino rosso è rimasto pressoché invariato, ma i problemi legati al sistema di controllo fanno sì che il titolo risulti in diversi passaggi eccessivamente difficile da padroneggiare. A tutto ciò bisogna aggiungere uno schema di gioco molto lineare e ripetitivo che, di fatto, tende a diminuire in maniera piuttosto consistente la longevità di questo prodotto. Probabilmente se *Spot* fosse stato lanciato 18 mesi fa il trattamento che gli avremmo riservato sarebbe stato ben diverso, tuttavia ora, vista la qualità raggiunta dalla produzione di software per PlayStation non posso far altro che storcere il naso sperando, una volta finito di scrivere questo commento, di raddrizzarlo nel più breve tempo possibile.**

Pro...

- *Sufficientemente divertente*
- *Citazioni a go-go!*

Contro...

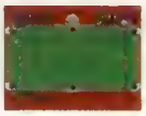
- *Struttura di gioco alla lunga ripetitiva*
- *Sistema di controllo non immediato*

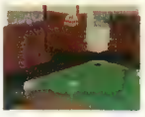
La Pagella...

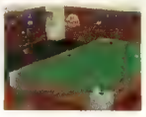
Grafica : **78**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **72**
Longevità : **73**
Originalità : **75**

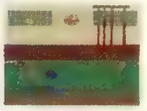
71

Virtual Pool









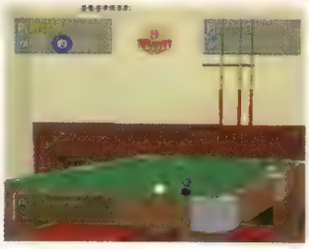
Date alla PlayStation abbastanza tempo e sono sicuro che la console di casa Sony riuscirà ad abbracciare qualsiasi sport possibile ed immaginabile. Abbiamo iniziato ovviamente con una caterva di giochi di calcio, basket e simulazioni di golf, ma non appena le vendite di questi titoli sono iniziate a diminuire (ovvero quando i videogiocatori hanno individuato i loro titoli favoriti) gli sviluppatori hanno cominciato a rivolgere la loro attenzione verso prodotti meno ovvi. Così hanno fatto la propria comparsa una caterva di discipline violente e futuristiche e, grazie all'hardware della Play, gli sviluppatori si sono potuti sbizzarrire anche con una bella serie di giochi di guida. Ma ora, dopo tanto correre, sentiamo finalmente il bisogno di rallentare un po', di rinfrescarci con un bel birrone ghiacciato e passare un paio di serate in compagnia di un gruppo di amici facendo un paio di partite di biliardo. Avanti guys, a chi tocca pagare la prima partita?

Palla e Birilli

Lasciando perdere tutte le possibili gag e battute che si potrebbero fare in questo caso, è abbastanza sorprendente che sia passato così tanto tempo prima che qualche anima pia decidesse di realizzare un gioco di biliardo su Play. Questo genere di titoli infatti si è sempre dimostrato molto popolare su Amiga e PC, tanto da diventare dei "gadget" indispensabili per tutti coloro che risultano completamente negati con la versione in legno e panno di questa disciplina. Ma com'è possibile rendere un prodotto di questo genere appetibile anche al grande pubblico? Beh, sinceramente non ci sono molte possibilità di realizzare un gioco del biliardo se non riproducendo una serie di palline che si comportano seguendo le leggi della fisica. Così, invece di sprecare tempo per aggiungere lustrini e pallettes, i ragazzi della Interplay hanno messo a punto una serie di routine e opzioni estremamente efficaci grazie alle quali potrete lanciarvi sui verdi panni senza correre il rischio di essere centrati da una pallinata in un occhio!

Che Stoca!

Partendo dal presupposto che le palline svolgano in maniera corretta il loro lavoro, vediamo di analizzare qualche altro aspetto di questo titolo. Tanto per cominciare direi di dare uno sguardo al sistema grafico. Sia il tavolo che l'ambiente di gioco sono stati realizzati avvalendosi dei consueti poligoni mappati, grazie ai quali il giocatore potrà seguire l'azione da qualsiasi punto desideri. Potrete infatti allargare l'inquadratura per avere una visione generale del piano di gioco oppure puntare la telecamera sulla vostra pallina per girarle dietro, assicurandovi così di essere sulla giusta traiettoria. Per tornare all'inquadratura di default vi basterà semplicemente pigiare il tasto ■ mentre, per gli amanti delle emozioni vecchio stile, sarà anche possibile abbandonare l'inquadratura in 3D in favore di una sempreverde visuale bidimensionale con la telecamera collocata proprio sopra il tavolo. Per scoccare i vostri tiri, invece, non dovrete far altro che decidere la traiettoria, tenere premuto il tasto X e quindi muovere la croce direzionale in modo da stabilire la potenza del colpo. Fatto ciò non vi resterà altro che rilasciare il pulsante per vedere la vostra pallina schizzare sul panno colpendo biglie a destra e manca!



Azione e Reazione

Oltre ad offrire al giocatore tutte le opzioni e le variazioni del caso (8 palle, 9 palle, *straight pool*, ecc.) *Virtual Pool* vi consentirà anche di "costruire" una serie di colpi in perfetto stile *Lo Spaccone* che dovranno essere risolti come se si trattasse di una sorta di puzzle. Potrete inoltre decidere di fare una bella visitina alla "casa" della stella di questo game, "Machine Gun" Lou, per poi mettere alla prova le vostre abilità con uno dei vari colpi preparati appositamente dal maestro che, per l'occasione, ha pensato bene di fornirci anche una serie di utili diagrammi e sequenze in FMV davvero niente male.

BIO MASSA

IL CONTROLLO DELLE INQUADRATURE È TOTALE E IN QUALSIASI ISTANTE AVRETE SOTT'OCCHIO TUTTO QUELLO CHE STA SUCCEDENDO SUL PANNO VERDE.

Commento **Un gioco come questo si basa su due aspetti: primo quanto è accurato il movimento delle biglie rispetto alla realtà, secondo quanto il titolo risulta immediato e come si comporta il sistema di controllo. Fortunatamente per la Interplay *Virtual Pool* riesce a cavarsela bene in entrambi i campi. Detto ciò è chiaro che molto difficilmente questo sara uno di quei titoli che scatenerà l'entusiasmo delle masse, ma ciò non toglie che si tratti di un gioco completo e ottimo nel suo genere. Ovviamente avrete bisogno di un po' di tempo per trovare la giusta prospettiva e fare la mano con il sistema di controllo ma, dopo un breve tirocinio, potrete dare libero sfogo ai vostri istinti più repressi percuotendo biglie a destra e manca proprio come se vi trovaste nel bar sottocasa!**

Titolo : **Virtual Pool**
Casa : **Interplay**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Biliardo**

Pro...
- *Veste grafica apprezzabile*
- *Ottimo il sistema di controllo*

Contro...
- *Piacerà poco a chi non ama il biliardo*
- *Alla lunga il gioco in singolo è monotono*

La Pagella...

Grafica	**75**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**83**
Longevità	**85**
Originalità	**73**

81

UN DIZIONARIO CHE CONOSCE BENE L'INGLESE.

E lo parla perfettamente.

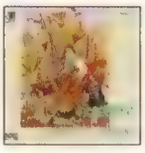
Questo non è solo un grande dizionario bilingue, utilissimo per le traduzioni, ma anche un prezioso compagno di studio: il programma, infatti, permette di ascoltare le parole inglesi pronunciate correttamente da uno speaker di madrelingua. Per lavorare meglio, con più comodità ed efficienza, è possibile mantenere in linea il dizionario insieme all'elaboratore testi. E per stare al passo con i tempi di una lingua viva e diffusa come l'inglese, il dizionario contiene i termini tecnici utilizzati in diversi campi, gli americanismi, i neologismi più attuali, le espressioni idiomatiche. L'inglese perfetto, scritto e parlato, è tutto qui, nel dizionario parlante Jackson.

a sole lire 49.000
IN EDICOLA, LIBRERIA, COMPUTER SHOP E GRANDE DISTRIBUZIONE

Dizionario parlante inglese/italiano e italiano/inglese: oggi tradurre è più semplice, più comodo, più interessante.

JACKSON LIBRI®
MARCHIO REGISTRATO
GRUPPO EDITORIALE FUTURA

Cogito Ergo Sony



CHILL OUT ZONE

Music non stop. Il rapporto che sussiste tra testate videoludiche e musica si estrinseca, per sommi capi, attraverso due modalità. Il primo, che definiremo nazional-popolare, consiste nel dedicare una o due pagine alla recensione degli album di artisti che godono di una popolarità a carattere massivo, ma che non hanno nulla a che fare con l'industria del divertimento elettronico. Un esempio nostrano: *The Games Machine*. Frustrati dalla necessità di testare esclusivamente prodotti ludici, i recensori danno libero sfogo al loro ego improvvisandosi critici ora musicali ora cinematografici. La possibilità di esprimere giudizi circa prodotti dell'industria culturale di più largo consumo rispetto ai videogiochi ha qui la funzione di nobilitare la pratica recensiva e segna una rottura netta rispetto al resto del contenuto della testata. Di fatto, le due dimensioni vengono presentate come distinte, lontane, inconciliabili. Il secondo riguarda quelle testate che pubblicano recensioni di opere musicali che invece sono "compatibili" con l'industria del divertimento interattivo per almeno due motivi. Il primo perché realizzate da artisti che si appoggiano al medium elettronico per fare musica. Il secondo è che, sempre più spesso, artisti più o meno noti contribuiscono direttamente o indirettamente alla realizzazione colonne sonore dei videogiochi, creando pezzi inediti oppure remixando i loro successi (vedi lo speciale **Parental Adisory: Explicit Lyrics**, apparso sul numero 32 di **Super PlayStation Console**). E' il caso di *EDGE*, che emulando lo stile di *WIRED*, ogni mese tratta brevemente gli album techno, pop, jungle, acid jazz ritenuti maggiormente significativi. In questo modo viene puntualmente messa in risalto la contiguità che sussiste tra le due industrie, videoludica e discografica. Paradossalmente, in nessuno dei casi viene affrontato lo specifico musicale pertinente alla dimensione videoludica. Mi riferisco alle colonne sonore dei videogiochi, che in Giappone costituiscono una parte non irrilevante dell'intero mercato discografico. Le principali etichette, Falcom e Konami, hanno un ampio catalogo di *soundtrack* dei più popolari videogames (la prima è specializzata in giochi di ruolo, la seconda è più generalista). A questo proposito, vanno distinti i CD che riprendono direttamente la colonna sonora del gioco (riconoscibili dalla sigla *OSV*, *Original Sound Version* oppure *OGS*, *Original Game Soundtrack*) dalle versioni speciali, caratterizzate da arrangiamenti rockeggianti o sinfonici e persino vocali. Un'altra sigla a cui prestare attenzione è "*SM*" che accompagna tutti quei titoli che vengono prodotti non in Giappone, bensì a Taiwan dalla SM Records. Si tratta di copie pseudo-legali degli album originali, più economiche ma confezionate in modo decisamente più scadente. I prezzi dei CD variano dalle trenta alle settanta mila lire circa. Tra le colonne sonore disponibili segnaliamo: ***Art Of Fighting, Breath Of Fire 2, Chrono Trigger, Dracula X, Dragon Quest, Final Fantasy*** (la più gettonata in assoluto), ***Fire Emblem, King of Fighters 96, Konami Battle the Best*** (eccellente raccolta di brani dei migliori sparatutto e *action* made in Konami), ***Konami Shooting Battle*** (2 volumi), ***Legend of Zelda Sound & Drama, Lunar: Silver Star Story, Y's*** (altra saga gettonatissima), ***Neo Geo Girls Vocal Collection, Nights into Dreams Original Soundtrack, Ninja Masters, Quovadis Drama Soundtrack, R-Type Special, Ridge Racer, Sakura Wars, Samurai Spirits, Seiken Densetsu 3, Shin Samurai Spirits, Sonic the Fighter, Star Gladiator, Street Fighter Zero 2, Super Donkey Kong 2, Super Mario 64 Original Soundtrack, Super Mario RPG, Super Metroid,*** sei differenti album dedicati a ***Tekken 2, Toshinden 2 Dance Vampire Hunter Dance Revolution*** Vol. 1, ***Virtua Fighter 3, Virtua Fighters Kids, Zero Divide*** e moltissimi altri. I prezzi variano dalle trenta mila lire circa (per i CD singoli) alle ottanta (per le edizioni doppie o speciali). Come fare a procurarseli?

Considerando che in Italia nessun negozio di videogiochi importa in modo regolare *soundtrack* ludici dal Giappone, potete rivolgervi ai rivenditori specializzati di materiale nipponico come *Dynamic Point* o *Yamato Video*. I negozi più forniti si trovano tuttavia in Giappone e negli Stati Uniti (per la lista completa, collegatevi al sito Internet: ***http://web.dbtech.net/~dcorn/music-vg.htm***), ma non dimenticate che se volete effettuare degli ordini è necessario possedere una carta di credito. Inoltre, le tasse di importazione sui compact disc sono del 19% e le spese di spedizione sono alte (non parliamo dei corrieri). A partire dal prossimo numero, non mancheremo di segnalare sulle pagine di **Super PlayStation Console** le novità più interessanti in ambito ludico-musicale. *Stay tuned for more...*

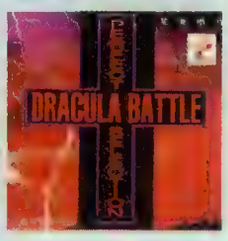
MATTEO BITTANTI

TOP TEN JAPAN

1. ***Final Fantasy VII*** - Original Sound Version
2. ***Symphony Ys '95***
3. ***Final Fantasy*** - Symphonic Suite
4. ***Final Fantasy IV*** - Original Sound Version
5. ***Chrono Trigger*** - Original Sound Version
6. ***Final Fantasy IV*** - Celtic Moon
7. ***Dracula Battle II*** - Perfect Selection
8. ***Final Fantasy VI*** - Original Sound Version
9. ***Seiken Densetsu*** Sound Collections
10. ***Ys Perfect Collection***

ULTIMA ORA!

Proprio in chiusura di numero è arrivata la notizia che ***Akumajyou Dracula X: Gekka no Yasoukyoku aka Castlevania X*** sarà commercializzato assieme un CD musicale che raccoglie i migliori brani (sedici, di cui quattordici originali e due remixati) della popolare saga. Il gioco, previsto per il 20 di marzo (recensione completa sul prossimo numero) sarà venduto al prezzo standard di 5.800 yen, circa 85.000 lire. Per quanto riguarda la saga di ***Castlevania***, sono attualmente disponibili ben sei differenti colonne sonore: ***Castlevania, Castlevania 2 Belmont's Revenge, Castlevania 2 Simon's Quest, Castlevania 3 Dracula's Curse, Castlevania 4, Super Castlevania Bloodlines, Dracula X, Castlevania The Adventure*** (a cui si aggiungono le raccolte ***Konami Battle The Best*** e ***Konami GM Hits Factory vol 2*** che includono alcuni brani remixati tratti da ***Dracula*** e ***Dracula X***), pubblicate chiaramente dalla divisione musicale di Konami.



Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation giochi, anche ultime novità. Ho a disposizione tantissimi titoli in versione Jap e Usa come: ***Tomb Raider, Pandemonium, FIFA '97, Rage Racer, Winning Eleven '97*** ecc. Per informazioni telefonare allo 081/5861528 dalle 10 alle 15 e chiedere di **Gianni.**

VENDO per Sony PlayStation ***Destruction Derby*** in versione Pal a L 70.000.
Per informazioni telefonare allo 081/8016429 e chiedere di **Luigi.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***Crash Bandicoot*** (L 50.000) e ***Total NBA '96*** (L 40.000).
Per informazioni telefonare allo 0924/27555 e chiedere di **Daniele.**

VENDO giochi per Sony PlayStation come, ad esempio, ***Tekken 2, Crash Bandicoot, Tomb Raider*** e molti altri. Vendo inoltre serie TV giapponesi tipo *Bem, Jeeg Robot d'Acciaio* ecc.
Per informazioni telefonare allo 0578/757907 ore pasti e chiedere di **Manuele.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation (Usa, Jap ed Euro). Disponibili titoli come: ***Crash Bandicoot, Black Dawn, Hulk*** e molti altri. Cerco in particolare ***Tempest X, Suikoden, Legacy of Kain*** e ***Tunnel B1***.
Per informazioni telefonare allo 0173/979366 e chiedere di **Marco.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation ***Crash Bandicoot*** a L 55.000 comprato inizio gennaio ed in ottime condizioni. Cerco inoltre: ***FIFA '97*** e ***WipEout 2097***.
Per informazioni telefonare allo 02/9462846 e chiedere di **Marco.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi Pal: ***FIFA '97, Tekken 2, Rayman*** completi di manuali ed in perfette condizioni. Prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare allo 0444/583386 ore pasti e chiedere di **Alessandro.**

VENDO Sony PlayStation Usa + cavo Scart + 2 Joypad + Memory Card + ***Tekken 2*** + ***Alien Trilogy*** + ***Gex*** + CD Demo, il tutto in ottimo stato a L 550.000. Vendo inoltre MD Pal con 2 pad e 8 giochi (tra cui ***Sonic, Sonic 3, Strider*** e ***Streets of Rage 2***) a L 320.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0982/96047 e chiedere di **Francesco.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi originali: ***ToShinDen 2, Casper, Crash Bandicoot e Command & Conquer***.
Per informazioni telefonare allo 0368/3261908 e chiedere di **Matteo.**

VENDO Sony PlayStation americana in ottimo stato + CD Demo + cavo Scart + Memory Card. Vendo inoltre i seguenti giochi: ***Rayman*** (Usa), ***Formula 1*** (Euro), ***Destruction Derby*** (Usa), ***Alien Trilogy*** (Euro) e ***Tekken*** (Euro). Vendo in blocco o separatamente.
Per informazioni telefonare allo 011/9092272 e chiedere di **Lorenzo.**

VENDO per Sony PlayStation software originale.
Richiedere lista o videocassetta dimostrativa (oltre 20 giochi).
Per informazioni telefonare allo 0865/415197 ore pasti e chiedere di **Gianni.**

VENDO/SCAMBIO trucchi per moltissimi giochi per Sony PlayStation tra cui ***Worms, MK3, Ridge Racer Revolution, WipEout 2097, Alien Trilogy, Die Hard Trilogy, Doom, Final Doom NBA Jam TE, Tekken 2*** e molti altri. Vendo inoltre i seguenti giochi con istruzioni ed imballaggi originali in perfette condizioni con relativi trucchi: ***Doom*** (L 55.000), ***Cyberia*** (L 50.000), ***Topolino*** (L 48.000), ***Tekken*** (L 55.000), ***FIFA '96*** (L 55.000), ***Air Combat*** (L 50.000). Prezzi trattabili.
Per informazioni telefonare allo 049/8759709 e chiedere di **Matteo.**

VENDO per Sony PlayStation il nuovissimo ***ToShinDen 3*** versione giapponese a sole L 70.000 + spese di spedizione. Vendo inoltre il gioco ***Sailor Moon*** per Sega Saturn (sempre in versione Jap) a L 50.000 + spese, oppure scambio con ***Magic Knight RayEarth*** o con l'ultima versione di ***Dragon Ball Z - The Legend***.
Per informazioni telefonare allo 0187/648897 ore pasti e chiedere di **Paolo.**
VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi : ***Die Hard Trilogy, Warhammer, X2*** e ***Tekken 2*** tutti in versione Pal ed in perfette condizioni a L 55.000 cad trattabili. Offro e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 02/3282363 dopo le 19 e chiedere di **Fabio.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Star Gladiator*** (L 60.000), ***Tekken*** (L 50.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 50.000), ***Dark Stalkers*** (L 50.000), ***WarHammer*** (L 60.000). Tutti i giochi son in versione Pal ed in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 049/8862367 ore pasti e chiedere di **Davide.**

VENDO giochi per Sony PlayStation, ho a disposizione anche ultime novità come: ***Destruction Derby 2, Crash Bandicoot*** e molti altri. Vendo inoltre giochi per PC CD-Rom tutti ad ottimi prezzi. Annuncio valido per la zona di Frosinone.
Per informazioni telefonare allo 0368/471256 dopo le 13 e chiedere di **Marco.**

VENDO in blocco Sony PlayStation Pal (un mese di vita) con i seguenti giochi: ***Wing Commander, FIFA '96, Gex, Ridge Racer, Rayman, Goal Storm, Formula One, FIFA '97*** e ***Crash Bandicoot***, il tutto a L 900.000.
Per informazioni telefonare allo 0828/631084 e chiedere di **Francesco.**

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Sony PlayStation: ***WWF Mania, WarHawk, destruction Derby, ToShinDen 1 - 2 - 3, Resident Evil, Fade to Black, Descent, MK3, The D, Twisted Metal, Tekken 1 - 2, Striker '96, Street Fighter Alpha, X-Com*** e ***Actua Soccer***.
Cerco inoltre giochi per SNes, MD, Saturn, Nintendo 64 e GB.
Per informazioni telefonare allo 0187/494145 e chiedere di **Alex.**

CERCO per Sony PlayStation il gioco ***Time Gal*** (Jap) ad un buon prezzo.
Per informazioni telefonare allo 080/5537364 dalle 15 in poi e chiedere di **Massimo.**

VENDO per Sony PlayStation in versione Pal: ***Resident Evil, Tomb Raider*** e ***Die Hard Trilogy*** a L 60.000 cadauno.
Per informazioni telefonare allo 051/6269043 ora cena e chiedere di **Alberto.**

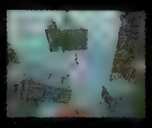
VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tekken 2*** (Usa), ***Resident Evil*** (Usa), ***Ridge Racer*** (Usa), ***Shell Shock*** (Usa), ***Nascar Racing*** (Usa), ***Street Racer*** (Usa), ***Rayman*** (Euro), ***NHL Face Off*** (Euro), ***Motor Toon GP 2*** (Usa), ***Jet Moto*** (Usa) e ***WrestlingMania*** (Euro). Annuncio valido solo per Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/48701434 ore serali e chiedere di **Luca.**
VENDO Sony PlayStation Pal acquistata in Dicembre '96, dimostrabile e in garanzia con 1 pad + 1 Memory Card da 360 slots + volante Per4mer + ***FIFA '97*** + ***WipEout 2097*** + ***Destruction Derby 2***, tutti originali a L 800.000.
Per informazioni telefonare allo 0373/90810 e chiedere di **Pierantonio.**

VENDO in blocco Sony PlayStation Pal come nuova (7 mesi di vita) con: 1 JoyPad, 1 Memory Card, 3 CD Demo, ***FIFA Soccer '96, Total NBA, Madden NFL '97, Alone in the Dark, F1***; il tutto a L 500.000. Garantisco e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 02/69001253 e chiedere di **Stefano.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI* SUPER PLAYSTATION CONSOLE *NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ. IN PRATICA CE NE LAVIAMO LE MANI...

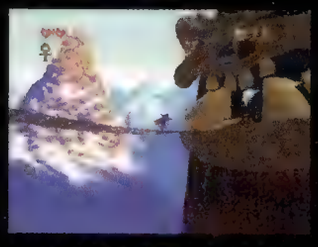
Nikki, Fargus e Sid sono pronti ed in trepidante attesa. Il loro unico desiderio infatti è quello di completare il più rapidamente possibile i vari livelli che compongono il mondo di* Pandemonium. *Le uniche due cose che mancano per il successo della loro missione siete voi e l'ennesima guida omni-comprensiva targata* Super Console PlayStation, *una guida talmente accurata che non c'è stato verso di inserirla tutta in questo numero per cui, gioco forza, vi toccherà aspettare il prossimo mese prima di poter assistere al fantomatico "The End"!

Pandemonium!



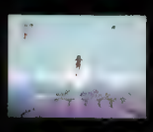
LIVELLO 1 – SKULL FORTRESS

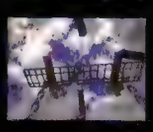
Tanto per cominciare spingete la statua all'inizio del livello in modo da far apparire un *Freeze Ray power-up,* dopo di che continuate a camminare verso destra per trovare una *FireBall* e una *Spit Plant* che dovranno essere raccolte. Ancora, dirigetevi verso destra saltando sopra un paio di Goon: raggiungerete così una Split Plant. Eliminate la pianta in modo da raggiungere i *coin* e quindi camminate lungo la scalinata di meloni. Una volta che avrete raggiunto l'ultimo melone saltate verso il percorso nell'angolo in alto a destra facendo attenzione a raccogliere tutti i power-up (*Spit Plant* e *FireBall*) nei quali vi imbatterete. Proseguite il vostro cammino attraverso il ponte di pietra che vi condurrà vicino ad una cascata. Una volta qui saltate sopra la cascata e camminateci attraverso in modo da raggiungere il primo checkpoint. Ora muovetevi attraverso l'arco che ha tre piccole piattaforme dopo di sé, saltatele una a una e rimbalzate sui *RatBat* per raccogliere i *coin*. Fatto ciò ritornate verso destra e passate attraverso l'arco. Lasciatevi cadere verso lo *Spit Plant* e quindi scendete su una piattaforma con un *coin* verde. Dirigetevi poi verso la piattaforma successiva (occhio però: se la mancate sarete costretti a rifarvi tutta la strada dall'inizio). Ora scivolate lungo la grande collina verde e saltate sull'ascensore che vi porterà fino in cima. Una volta in alto troverete una chiave: prendetela e usatela per aprire il cancello, quindi correte verso destra e saltate oltre l'arco e attraversate il ponte, quindi, quando raggiungerete l'ultimo ponte, abbandonate la piattaforma e appiccicatevi al muro. Con un po' di fortuna dovreste essere in grado di atterrare su una piattaforma con una chiave che, una volta raccolta farà apparire un ponte. A questo punto fate rotta verso il ponte, attraversatelo e saltate verso destra oltre una serie di piccole piattaforme, l'ultima delle quali si trova proprio di fronte alla *Skull Fortress*. Ora saltate dentro il teschio e raccogliete tutti i *coin* nei quali vi imbatterete. Raggiungerete così il checkpoint numero 2. Prendete la chiave che farà muovere la pietra verso destra, quindi prendete una seconda chiave e correte



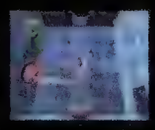
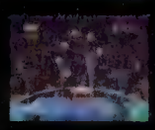
verso sinistra sotto i denti del teschio non appena questi si muovono. Una volta raggiunta l'estremità sinistra fate dietrofront, tornate a destra e quindi saltate sopra i denti sul ponte. A questo punto zompate verso destra e colpite i due Ratbat: arriverete così su un'altra piattaforma. Lasciatevi cadere sul ponte sottostante quindi dirigetevi verso destra e fatevi cadere nel passaggio. Ripetete il procedimento una seconda volta e camminate attraverso il ponte fino alla fine. Ora dovreste essere in grado di saltare il gap e se camminerete a destra raggiungerete un'area piena di piattaforme, alcune delle quali addirittura semoventi. Una volta qui muovetevi verso destra e saltate un livello, quindi continuate a procedere fino a quando non raggiungerete un tunnel, ma non scendete assolutamente al piano inferiore per recuperare i quattro *coin*. Ora ritornate all'estrema sinistra e, prendendo la chiave, darete vita a una piattaforma che comincerà a muoversi. A questo punto eliminate i RatBat per qualche *coin* extra e quindi piazzatevi sulla piattaforma e rimaneteci sopra fino a quando non raggiungerete la cima. Una volta a destinazione saltate e impossessatevi dell'ennesima chiave , quindi dirigetevi verso sinistra, superate i due Goon e poi saltate a destra. Atterrerete così su una piattaforma. Muovetevi a sinistra e lasciatevi cadere dentro un cuore. A questo punto tutto quello che dovrete fare per completare il livello non sarà altro che andare verso destra e attraversare le varie porte per avere accesso alla sezione successiva.

LIVELLO 2 - HOLLOW STAIRWAY





Salite lungo la scalinata eliminando i RatBat, quindi una volta in alto potrete annientare qualche altro bel pipistrellone per un *Ankh*. Fatto ciò proseguite lungo la vostra strada e, una volta in cima, troverete una chiave. Ora voltatevi verso sinistra, saltate sulla chiave e quindi riscendete la scalinata (a questo punto un muro di spine comincerà a muoversi dietro di voi) saltando e raccogliendo i vari *coin* nei quali vi imbatterete lungo la discesa. Zompate sui gradini in basso e camminate attraverso la porta: vi troverete così su una piattaforma semovente che *crasherà* attraverso il vetro facendovi raggiungere il primo checkpoint. Uccidete la prima *Spit Plant* per un doppio *coin* e quindi fate manbassa di *coin*: potrete risparmiare tempo ignorando le altre *Spit Plant*. L'ultima pianta ha invece una *FireBall*. Una volta che l'avrete eliminata scendete a destra della pianta dentro il buco ed aspettate che la piattaforma collassi. Vi troverete così all'interno di un'area scura nella quale dovrete raccogliere tutti i *coin* che riuscirete a trovare, quindi fate rotta verso destra per poi salire vicino al muro. Uccidete la pianta e prendete il *coin* finale e quindi completate il livello dirigendovi verso destra.

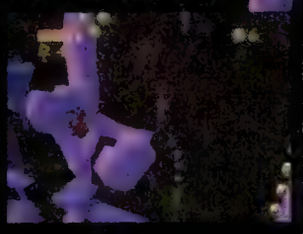



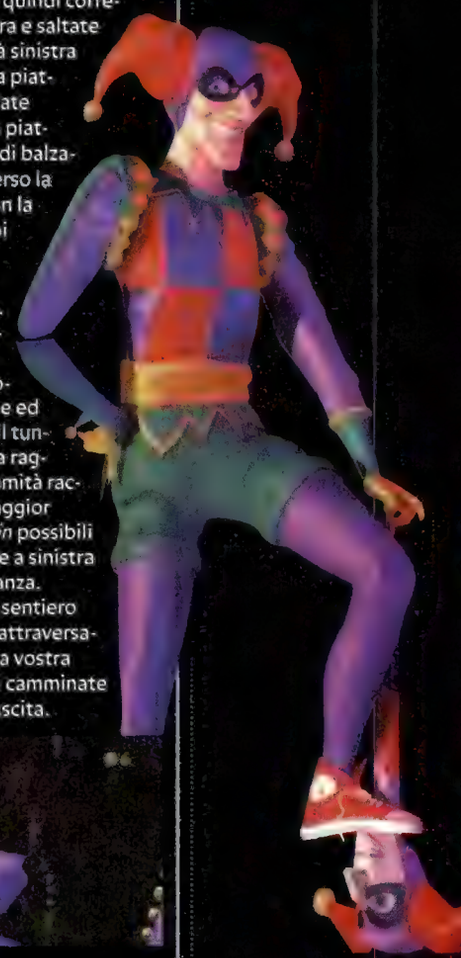
LIVELLO 3 - DUNGEON TOWER

Saltate oltre le fiamme: vi troverete di fronte a uno Spider alla destra del fuoco eda un trampolino. Tenete premuto il tasto del salto per balzare in alto sopra il trampolino e raccogliere i *coin*, dopo di che continuate fino a quando non supererete un altro Spider e attraversate il cancello. Correte alla sommità del ponte (fate attenzione allo Spider) e quindi lasciatevi cadere nel buco alla sinistra del trampolino più in basso: vi troverete all'interno di una piccola stanza. Eliminate il bersaglio con una *fire ball* (ve ne impossesserete lungo il tragitto) e prendete più *coin* che potete. Continuate a blastare l'obbiettivo fino a quando non se ne andrà lungo il muro e quindi tornate indietro verso il trampolino. Saltate oltre i trampolini, quindi camminate verso destra usando i trampolino per raccogliere i *coin*, facendo però sempre attenzione alle varie fiamme. Continuate a muovervi verso destra fino a quando non troverete un ascensore. Prendete il cuore quindi entrate nell'ascensore che vi porterà al primo checkpoint. Andate avanti per trovare una gemma verde che spara una *fireball*, saltate la *fireball* e anche la gemma, quindi usate il trampolino per raggiungere il sentiero più alto. Prendete i *coin*, quindi tornate di nuovo al livello sottostante. Ora saltate per prendere i tre *coin* che si trovano sopra il gap, dopo di che correte verso destra e pendete il cuore. A questo punto dovreste imbattervi in una serie di spine rosse: se state giocando con Nikki saltate attraverso le spine e usate il doppio salto. Invece se siete Fargus usate il trampolino per saltare oltre le spine . A questo punito continuate la vostra scarpinata fino a quando non vi imbatterete in tre piattaforme con un Walkapedes. Una volta qui lasciatevi cadere dalla terza e camminate attraverso la porta. Rimbalzate poi sui trampolini e raccoglliete i *coin*, dopo di che lasciate la stanza. La piattaforma che si trova di fronte a voi ha delle spine che salgono e scendono, quindi corretele sopra quando le spine sono in basso e poi rimbalzate sui trampolini per raccogliere i tre cerchi di *coin*. Ora correte avanti e sorpassate alcuni cristalli sputafuoco saltando dalle varie piattaforma con la dovuta calma (se state usando Nikki il modo più sicuro per superare questa sezione è quella di usare il doppio salto invece dei trampolino per prendere i *coin*), quindi salite nell'ascensore e dirigetevi verso il secondo checkpoint. Qui vi verrà offerta la possibilità di seguire due percorsi; scegliete pure liberamente, ma tenete presente che noi faremo quella più in alto. Quindi se decidete di seguirci camminate fino a quando non vi imbatterete in un buco, saltateci dentro e farete la vostra comparsa in una cupola blu. Raccogliete la chiave che si trova al suo interno dopo di che una piattaforma vi porterà su una sporgenza. Qui raccogliete tutti i *coin* presenti quindi saltate attraverso la piattaforma sul tetto della torre. Correte lungo il tetto e quando raggiungete la sommità lasciatevi cadere all'interno della torre. Ora scendete la rampa di scale raccogliendo il cuore speciale che si trova alla fine, quindi saltate oltre la piattaforma ed entrate nella porta. Correte a sinistra e prendete il sentiero più in basso, fate due lunghi salti attraverso la porta dentro la torre e correteci attraverso. Una volta iniziato a correre non fermatevi assolutamente poiché le piattaforme cominceranno a crollare lasciandovi giusto il tempo per passare. Una volta in fondo lasciatevi cadere sulla piattaforma che si trova in basso, quindi raccogliete l'ultima chiave camminando verso l'uscita centrale.

LIVELLO 4 - LOST CAVES

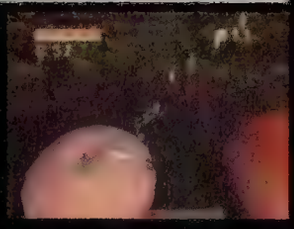
State sui due *Fire Blossom* (assicuratevi di evitare le bolle rosa), dopo di che scendete tre piattaforme e spingete la stalattite rosa verso sinistra in modo da poter recuperare il *coin* color porpora. Fatto ciò correte a destra, evitate i massi e scivolate lungo la scarpata verde. Prendete lo *Shrink Ray power up* saltando dalla sinistra verso il RatBat. Ora correte a destra e salite lungo le varie piattaforme attraverso lo spazio con il masso cadente quindi scendete sulla piattaforma più in basso e poi sul ponte. Dirigetevi a destra ed eliminate lo Stalag Dude e, nel caso in cui non possiate sparargli, fate un piccolo salto quindi correte sotto di lui quando è in aria. Continuate ad andare avanti, fermandovi alla sinistra del masso, quindi sparate contro lo Stalg Dude prima di correre verso destra. Sparate al secondo Stalag Dude, e correte a destra, superate i sei massi, quindi eliminate i vari RatBat per impossessarvi dei coin e della chiave che, una volta raccolta, farà apparire sullo schermo due bei cerchi pieni zeppi di monete! Ora correte verso sinistra e premete il muro che vi permetterà di avere accesso alla Web Room. Saltate sulla piattaforma rosa che fluttua nell'aria quindi saltate giù alla sinistra del masso: rapidamente giratevi ed eliminate l'ennesimo Stalag Dude, lo Spider e poi andate verso destra per cadere attraverso il ponte in modo da raggiungere il primo checkpoint. Ora scendete il pendio verde e saltate dalla fine, girando verso destra in modo da poter prendere la chiave che si trova sospesa a mezz''aria. Per prendere i il doppio *coin* rallentate e posizionatevi sotto in modo da poter balzare in alto. Ora saltate sulla piattaforma sopra la stalacities girando verso destra ed eliminando i due Stalag Dude e lo Spider. Dirigetevi ancora verso destra ed eliminate i due RatBat quindi scendete sul terreno. Proseguite la vostra marcia come in precedenza fino a quando non raggiungerete un altro pendio. Seguitelo per prendere i *coin* dopo di che tornate a destra ed eliminate lo Spider per altre monete. Eliminate i due RatBat e ritornate a sinistra e, saltando lungo la ragnatela, dirigetevi verso il lato più lontano della tela per prendere il *Freeze Ray power up*. altate sulla piattaforma sopra di voi e muovetevi avanti fino a quando non raggiungerete un'area dalla quale potrete lasciarvi cadere. Rimanete ancora sul percorso più alto, sorpassate il ponte, quindi lasciatevi cadere. Andate a destra e saltate nel buco color porpora per raggiungere il secondo checkpoint. Correte avanti uccidendo i due Fire Blossom quindi entrate nel geyser e, tenendo premuto il tasto del salto, balzate in altri due geyser prendendo i relativi *coin*. Entrate quindi nel terzo geyser, uccidete il Blossom e giratevi verso sinistra saltando sopra il getto d'acqua verso la piattaforma successiva. Una volta eliminato il Blossom saltate giù dal geyser e voltatevi verso destra, prendendo così i *coin* sui quali cadrete. Ora andate a sinistra dentro il geyser quindi ancora a sinistra in modo da entrare in un altro getto d'acqua. Muovetevi quindi sulla piattaforme esagonale e a destra dentro un altro geyser saltando sulla piattaforma li vicino. Balzate sulla piattaforma esagonale che si trova più in alto e sulla piattaforma solida che si trova alla sinistra dopo di che zompate lungo lo scivolo ghiacciato. Raccogliete tutti i *coin* e saltate verso destra attraverso le piattaforme, quindi scendete sulla piattaforma che si trova sotto il terzo Ratbat e dirigetevi verso destra. Saltate oltre il muro per centrare il terzo checkpoint. Uccidete i Blossom e continuate verso destra attraverso le tre piattaforme con i massi. Posizionatevi sulla prima ed attendete l'arrivo del macigno, quindi correte verso destra e saltate sull'estremità sinistra della seconda piattaforma. Saltate verso la terza piattaforma quindi balzate a destra verso la sporgenza con la strega per poi proseguire lungo il sentiero più alto. Fatto ciò dirigetevi attraverso le piccole piattaforme ed attraversate il tunnel. Una volta raggiunta la sommità raccogliete il maggior numero di *coin* possibili quindi correte a sinistra fuori dalla stanza. Scendete sul sentiero sottostante, attraversate il ponte alla vostra destra quindi camminate attraverso l'uscita.



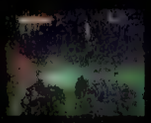


LIVELLO 5 - FUNGUS GROTTO

Scendete la collina e andate sul sentiero più alto. Seguendo il percorso scivolate all'interno di un gigantesco fungo color porpora quindi eliminate il RatBat che si trova a destra e sul fungo rosso. Ora saltate sulla destra su un altro fungo con uno *Spiky Snail*, eliminatelo, quindi andate a sinistra spatasciando i *Shroom*. Rimbalzate sul trampolino verde e continuate ad andare a sinistra, sorpassate le tre *Fungus Bomb* rosse: incontrerete cosç un Fungus Guy. Prendete il *Shrink Ray power up*, friggete il poverino quindi saltategli addosso. Ora andate verso destra fino a quando non vi imbatterete nello stemma di un grande fungo che vi consentirà di beccare il primo checkpoint. Scendete sul trampolino e quindi continuate attraverso il cancello magico: diventerete cosi una rana! Saltate sul fungo bianco, quindi proseguite sugli altri funghi sui quali incontrerete un altro Fungus Guy e ben quattro *Shroom*. Eliminateli quindi atterrate sul trampolino verde e continuate ad andare verso sinistra. Sorpassate l'ennesima sfilza di Shroom fino a quando non raggiungerete un cerchio di *coin* ed un cuore. Ora tornate a destra, sorpassate il trampolino verde e saltate sopra il fungo bianco dopo di che andate attraverso lo stemma del fungo per colpire il secondo checkpoint. Balzate sul trampolino verde e anche sul successivo e prendete la chiave che vi consentirà di aprire il buco. Saltate dentro il buco e seguite il percorso, rimbalzate sul trampolino verde e sopra il fungo rosso, dopo di che eliminate il RatBat e girate a sinistra per atterrare su un fungo sul quale vi attende un grazioso *Spiky Snail*. Zompate sul trampolino verde sulla sinistra e andate attraverso le Fungus Bomb prendendo il cuore e l'Ankh, quindi ritornate a destra e usate il trampolino per atterrare sul fungo rosso. Saltate sul fungo color porpora e giù sul trampolino verde quindi prendete il cuore e fate rotta verso sinistra. Grabbate un altro cuore alla fine del viaggio e ritornate tutto indietro a destra fino al trampolino. Saltate sul fungo color porpora quindi saltate due volte su un altro fungo color porpora, dopo di che scendete sul

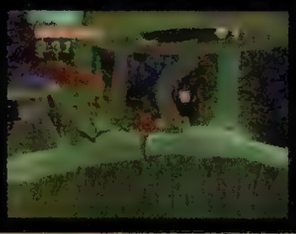


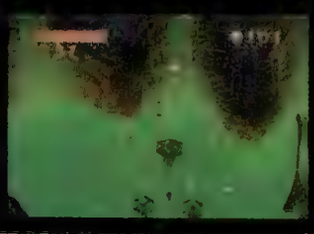
percorso sottostante, andate a destra e usate il trampolino per raggiungere il fungo rosso, quindi scendete lungo il sentiero sottostante per trovare il terzo checkpoint. Saltate oltre le *Fungus Bomb* e prendete la chiave dal Fungus Guy. Ora saltate a sinistra, eliminate il primo RatBat quindi balzate in alto attraverso i RatBat, saltando giù dopo l'ultimo per atterrare sull'ennesima ammucchiata di *coin*. Andate a destra, quindi rientrate nel cancello magico che vi farà riacquistare la vostra foggia originaria e poi correte nel tunnel per raggiungere il quarto checkpoint. Continuate il vostro lungo viaggio e, nella parte bassa, troverete un arco con un Ankh e un cuore d'oro. Fatto ciò prendete baracca e burattini e fate rotta verso l'uscita.

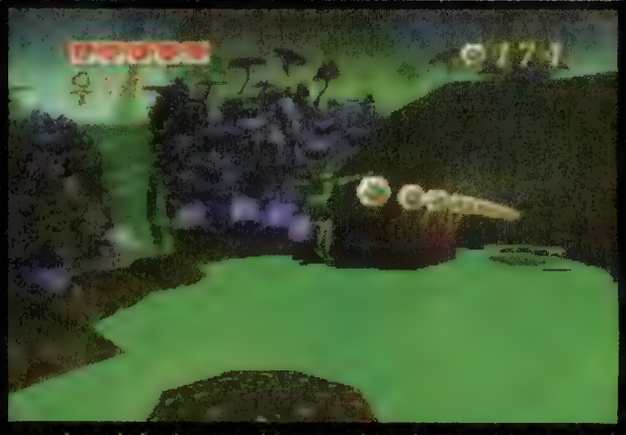


LIVELLO 6 - ACID POOLS

Cominciate correndo a destra e saltando dentro il fungo: questo vi sparerà verso sinistra e dentro un altro fungo. Continuate andando a destra fino a quando non raggiungerete un ponte, quindi saltate nel buco nel mezzo. Ora eliminate il Fungus Guy e prendete la chiave, andate a sinistra ed eliminate il fungo-trampolino per raggiungere il grosso fungo alla vostra destra. Quindi saltate a sinistra su un altro trampolino e balzate sopra il sentiero di legno che si trova a destra (potrebbe capitarvi di dover saltare dal percorso al trampolino e quindi ancora indietro sul grande fungo). Facendo attenzione a non tralasciare i *coin*, andate verso il ponte e prendete la chiave, quindi camminate lungo il ponte e prendete la seconda chiave. Camminate fuori dal ponte e a sinistra, quindi passategli sotto, girando a destra quando cadete. Ora andate a destra e correte attraverso i funghi dopo di che andate sulla sinistra, lungo il sentiero per raccogliere altri *coin*. Continuate a camminare a sinistra e giù dal ponte raggiungendo tre geyser vicino alla pozza d'acido. Galleggiate nei geyser per raccogliere altri *coin*. Ora galleggiate verso destra quindi atterrate sul grande sentiero di legno dopo di che camminate a sinistra e scendete al livello inferiore. Camminate a destra verso i funghetti ed eliminateli in questo ordine: basso-destro, basso-sinistro, alto-destro, centro. Il fungo centrale vi manderà in alto per



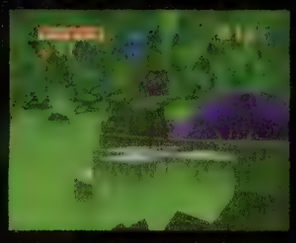


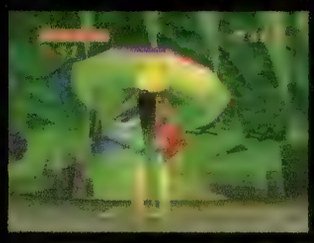


prendere altri *coin* e una chiave. Ora saltate sul percorso più alto sulla destra e verso il trio di Fungus Guy. Andate a sinistra e prendete le due chiavi quindi andate verso destra dov'è scritta con una serie di coin la parola "THROB". Raccoglieteli tutti: raggiungerete cosi il primo checkpoint. Calatevi dalla porta su una piramide di geyser, quindi saltate sul più alto per prendere una chiave dopo di che volate a sinistra e dentro il buco. Camminate a sinistra e scendete sulla piattaforma: una folata di vento vi spingerà verso destra ma voi cercate ugualmente di proseguire. La brezza infatti vi spingerà verso un ascensore che vi riporterà indietro verso il primo checkpoint. Salite il geyser e zompate verso il percorso in alto a destra quindi, dopo aver raccolto lo *Shield power up*, continuate giù lungo il percorso e superate la pozza di acido usando i RatBat. Saltate sul fungo fluttuante nella grande pozza e questa inizierà a muoversi verso destra. L'uscita si trova sull'altro lato della pozza.

PRIMO BOSS - THE SHROOM LORD

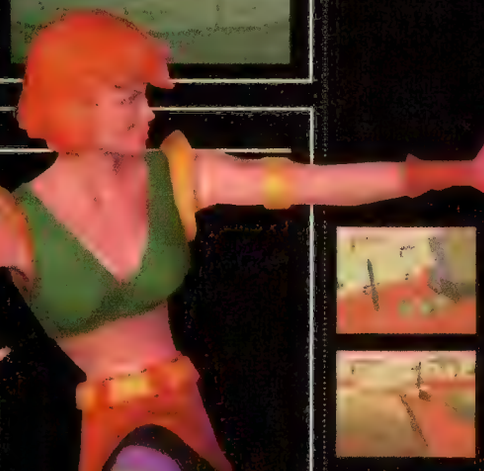
Correte verso destra sulla piattaforma che fluttua descrivendo una traiettoria circolare proprio sopra lo Shroom Lord. Fate però molta attenzione: il boss potrà colpirvi sia con il suo bastone sia utilizzando dei dannatissimi missili-fungo. Il modo migliore per evitarli è quello di muoversi continuamente in modo da non essere inquadrati quindi, quando scendete per la prima volta dalla piattaforma, correte a sinistra per trovare una catapulta pronta a far fuoco. Saltate in aria per inquadrarlo e tirate la fireball contro il Lord. Ora correte a destra e preparate la seconda catapulta, quindi dirigetevi ancora a destra fino a quando non troverete la terza (per raggiungerla dovrete saltare un baratro piuttosto profondo). Distruggerete così lo Shroom Lord che si dissolverà nell'acido lasciandovi libero accesso al livello successivo.

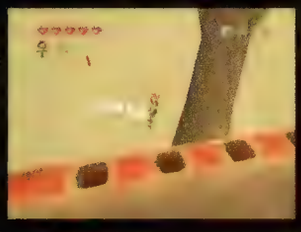




LIVELLO 7 - BURNING DESERT

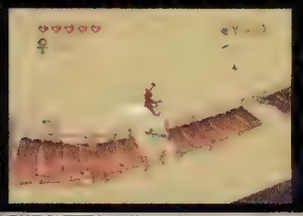
Iniziate lo schema esibendovi in una bella corsetta quindi raggiungete il teschio e attraversate le ossa: vi troverete così nella parte più bassa del deserto. A questo punto saltate oltre la distesa sabbiosa tenendo verso destra e rimbalzate sui due trampolini verdi, quindi zompate sulla piattaforma che si trova dopo il masso. Prendete il *coin* rosso, saltate sul masso e correte in modo da farlo rotolare: spatascerete così qualsiasi Goon che osi ostacolare il vostro cammino. Continuate ad andare a destra fino a quando non raggiungerete un secondo masso, quindi infilatevi sotto la piattaforma per un cuore. Fate rotolare il sasso come avete fatto con il precedente continuando sempre ad andare a destra: vi troverete così di fronte ad un altro sassolino. Saltateci sopra e fate rotta verso il tunnel per spiaccicare qualche bel Goon, quindi tornate verso sinistra e saltate giù dal macigno. Eliminate le due Buzz, quindi planate sulla piattaforma. Da qui correte verso destra grabbando tutti i *coin* che troverete lungo il vostro cammino: saltate poi verso le tre Buzz su un'altra piattaforma. Ora scendete a terra e dirigetevi a sinistra dentro il tunnel per un'altra sfilza di monetine, quindi uscite fuori e rimbalzate nel buco nel muro per raggiungere il primo checkpoint. Camminate a destra per svegliare Branky, il quale vi caricherà: evitatelo se non avete armi (ricordatevi di raccogliere la *FireBall power up*) quindi continuate a scarpinare a destra e correte sulla collina. Verrete così in contatto con un porcospino da corsa che vi farà fare un bel viaggio nello spazio! Superata anche questa terribile esperienza continuate ad andare a destra: incontrerete così un tornado che vi scaraventerà in aria verso l'ennesima sfilza di *coin*. Fatto ciò saltate il primo tetto nel qual vi imbatterete e fate la stessa cosa anche con il secondo tetto del tempio, quindi andate a destra. Il tornado vi porterà di fronte a un altro Branky; saltatelo e dirigetevi verso il tornado successivo e, prima che questo vi prenda, raccogliete la chiave che si trova sulla piattaforma, quindi lasciatevi cadere a sinistra. Ora saltate sugli scalini a destra e seguite il lungo sentiero di *coin* che vi condurrà al primo Checkpoint. Saltate oltre la fine del percorso, quindi girate a destra in modo da eliminare le due Buzz ed atterrare così all'interno di un piccolo *hut*. Qui saltate sul tetto ed eliminate le Buzz mentre salite, quindi eliminate l'ultima Buzz e poi scendete lungo la lunga colonna di *coin* in fondo alla quale potrete grabbare anche un utilissimo Ankh e uno scudo. Ora andate a sinistra dentro l'intelaiatura di legno, correte a destra e rimbalzate sul trampolino verde sopra la sabbia (state pronti per Dizzy). Lasciatevi quindi cadere all'estrema sinistra della sabbia ed entrate nella cava. Saltate sopra il masso e rotolate a destra, quindi usate il tornado per spiccare il volo a sinistra e a destra sopra le Buzz. Prendete il cuore che si trova a fianco del tornado ed entrate in un'altra cava per cuccarvi un altro po' di *coin*. Ora volate dal tornado alla piattaforma sulla destra e muovetevi in avanti, lasciatevi cadere a terra e rimbalzate sul trampolino verde per poi eliminate le quattro Buzz per un po' di coin. Fatto ciò andate a destra e saltate sul sentiero e oltre Branky per impossessarvi di una chiave. Fate in modo che Branky corra verso il lato destro dello schermo e poi correte a sinistra fino alla fine del percorso. Quando Branky vi caricherà potrete saltargli sopra e correre a destra verso il percorso più in basso. Una volta giù continuate a correre e lasciatevi cadere alla fine del sentiero. Proseguite ancora a destra e scendete nuovamente per raggiungere il secondo checkpoint. Raccogliete i *coin* vicino al buco quindi saltateci dentro e correte a sinistra non appena voi uscite dal buco. Camminate quindi a destra e saltate oltre Dizzy, quindi entrate nel buco uscendo dall'altra parte. Saltate a sinistra ed eliminate la Buzz, quindi continuate a destra. Fate secco anche Kanga Gon per un pugno di coin quindi andate a destra e calatevi nell'ennesimo buco. Girate a sinistra non appena ne verrete fuori quindi balzellate a sinistra per eliminare altre Buzz. Ci sono un cuore e una FireBall vicino al buco successivo il quale vi sbatterà su un masso. Cavalcate anche questo masso andando verso destra facendo ben attenzione però ad invertirne la corsa quando scenderete, altrimenti dovrete risaltarci sopra e girarlo verso destra. Una volta che avrete raggiunto la sommità della collina continuate a rotolare verso destra. Gettatevi nel tornado e proseguite dentro il buco successivo quindi, quando emergete dal buco seguente, fate in modo di curvare verso sinistra: ricadrete così all'interno dello stesso buco. Se avrete fatto tutto correttamente emergerete dal cratere all'estrema destra dello schermo. Una volta qui voltatevi a sinistra e gettatevi dentro il buco successivo per prendere altri *coin* e un cuore. Fatto ciò buttatevi nuovamente nel buco e girate a destra oltre il cratere che si trova all'estrema destra. Dirigetevi quindi ancora a destra verso i due tornadi ed utilizzateli per prendere altri *coin*. Infine andate a destra del tornado di destra ed uscite.





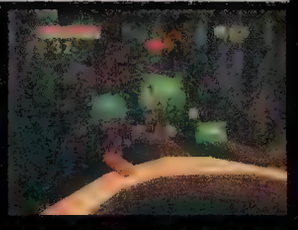
LIVELLO 8 - BRANKY WASTES

Lasciatevi cadere sul primo *hut* e quindi ripulite i successivi due. Fatto ciò andate a destra e attraversate il ponte, quindi arrivate circa a un terzo di strada attraverso il ponte successivo e poi voltatevi a sinistra. Aspettate fino a quando Dizzy non farà la sua comparsa sullo schermo quindi mettetevi a correre. Dizzy vi balzerà alle spalle e vi lancerà in aria. Quando ciò accade premete il pad a sinistra. Tornate indietro sul ponte e aspettate che Dizzy ritorni, ma stavolta quando lui ruoterà andate a destra in modo da atterrare sulla piattaforma. Saltate sulla piattaforma più alta quindi sorpassate anche il secondo vortice. Ora saltate attraverso la piattaforma e rimbalzate prima sul trampolino, poi su una Buzz e quindi sul percorso. A questo punto andate avanti e scendete lungo la prima spirale, girate a sinistra, quindi lasciatevi scivolare su un altro trampolino ed eliminate la Buzz più alta sul ponte alla sinistra. Ora tornate a destra ed eliminate le varie Buzz, scendete lungo il secondo sentiero a spirale, attraversate i due tornadi alla destra, poi avanti attraverso un gigantesco sentiero a forma di spirale. Scivolate lungo la rampa e infilatevi nel buco alla fine per il primo checkpoint. Sfortunatamente, quando atterrerete, sveglierete Branky perciò saltategli immediatamente sopra e dirigetevi verso destra (ci sono alcuni *coin* alla vostra sinistra). Potrete così attirare Branky contro alcuni cactus anche se dovrete stare molto attenti a come vi muovete per evitare di venire colpiti. Se state usando Nikki potrete sorpassare le piante con un semplice doppio balzo ma, nel caso stiate utilizzando Fargus, potreste anche corre il rischio di finirci in mezzo. Ora calatevi verso la fine della piattaforma (c'è un cuore sulla piattaforma a sinistra), scendete al suolo e svegliate Barnky quindi saltategli sopra e poi correte a destra lungo lo scheletro. Correte giù lungo l'altro lato e saltate sul teschio sul quale troverete una marea di *coin*. Una volta che li avrete recuperati tornate indietro oltre lo scheletro e attraversate il cancello magico: diventerete così Rino. Caricate lo scheletro e buttatevi nel buco per altri *coin* quindi tornate su e dirigetevi a destra dentro il buco e lasciatevi cadere dalla piattaforma per beccare il secondo checkpoint. Correte a sinistra attraverso il muro e quindi giratevi a destra e verso lo scheletro, prendete la chiave, correte per l'ennesima volta verso destra ed entrate nel tunnel per altri *coin*. Ritornate quindi a sinistra, saltate nel tornado e andate in alto a sinistra per impossessarvi di un altro po' di monetone quindi dirigetevi a destra per splattare un bel Goon. Saltate a destra e su dentro il tornado quindi girate a sinistra. Per prendere il cerchio di *coin* che si trova in basso dovrete saltare il trampolino verde e scalare il tornado fino a raggiungere quello più in alto. Una volta che li avrete presi tutti e quattro andate a destra e gettatevi nel tornado per raccogliere un'altra sfilza di *coin*. Una volta fatto il pieno camminate verso destra, attraversate il cancello magico, e riacquistate le vostre sembianze umane. Rimbalzate sul trampolino e sulle varie piattaforme fino a quando non raggiungerete quella più in alto. Qui raccogliete i vari *coin* quindi tornate indietro verso la piattaforma a sinistra. Lasciatevi quindi cadere verso destra, eliminate le Buzz e saltate lungo il percorso verso il trampolino verde. Saltate sulla piattaforma sulla sinistra e, rapidamente, zompate sulla piattaforma semovente che si trova alla vostra destra. Fatela inclinare a sinistra (stando sul lato destro) e raccogliete i vari *coin* dopo di che fate la stessa cosa per l'altro lato. Fatto ciò saltate sul percorso e continuate a camminare fino a quando non raggiungerete un buco. Saltate dentro il cratere ed uscite premendo a sinistra, tenendo contemporaneamente ben pigiato anche il bottone del salto. Usate la stessa tecnica anche con il gruppo di buchi successivo quindi fate rotta verso l'uscita.



LIVELLO 9 - SPIDER FOREST

Subito all'inizio del livello un Blow Goon vi tirerà addosso una freccia avvelenata. Uccidetelo piombandogli da sopra, dopo di che andate a destra e salite sopra il ramo dell'albero. Rimanete qui fino a quando non si romperà dopo di che entrate nella porta e sorpassate le trappola. Continuate ad andare a destra ed entrate nell'albero successivo. Proseguite sul ponte quindi eliminate la Buzz. Muovetevi a destra e a sinistra per raccogliere un po' di *coin*, quindi andate a destra nella porta per raggiungere un altro ponte e saltate il trampolino per l'ennesima manciata di *coin*. Ora andate verso la porta che si trova sopra il lato destro del ponte e sul ponte successivo fate incetta di *coin* ed impossessatevi anche di una bella *FireBall power up*. Entrate nella porta dell'albero e posizionatevi sopra il ramo mezzo marcio più basso quindi saltate sul rametto con il cuore per passare su un terzo ramo e una piattaforma. Entrate nella porta quindi scendete per il primo checkpoint. Ora correte attraverso la trappola per un po' di *coin* e fate lo stesso anche con la seconda. Saltate le ragnatele in diagonale per impossessarvi di altre monete. Camminate a sinistra e grabbate i coin nell'*hut* quindi entrate nella seconda capanna e lasciatevi cadere. Uccidete lo Spider e prendete la *FireBall power-up*. Rimbalzate sulle varie ragnatele quindi, una volta raggiunta quella più in alto, zompate sul sentiero che si trova alla vostra destra. Correte attraverso le trappole e le capanne e continuate fino a quando non raggiungerete un albero. Qui salite sfruttando le ragnatele e le piattaforme di legno quindi, una volta raggiunta la cima, correte a destra lungo il sentiero uccidendo il ragno e prendendo la chiave. Ora fate rotta verso sinistra, sulla ragnatela, zompando a destra e a manca per un po' di



coin. Una volta che li avrete recuperati lasciate il sentiero buttandovi giù dal lato destro della piattaforma. Proseguite seguendo il percorso più in basso, uccidendo qualche altro Spider e utilizzando poi le varie ragnatele per raggiungere la sommità dello schermo. Una volta in cima saltate a destra, oltre il tronco d'albero, per raggiungere il secondo checkpoint. Ricominciate quindi a balzellare a destra e sinistra raggranellando *coin* a più non posso, quindi muovetevi verso destra e sopra l'albero. Attraversate il ponte che si muove in su e in giù dopo di che andate a destra, uccidete Buzz e correte verso la porta. Saltate sulla piattaforma che dondola dopo di che saltate a destra dentro la porta. Ora dirigetevi lungo il ponte, camminate a sinistra e lasciatevi cadere per raccogliere alcuni *coin* dopo di che usate la ragnatela per ritornare indietro. Fate rotta verso destra e saltate dalla fine del ponte verso una piattaforma semovente, quindi saltate sopra altre due sporgenze per raggiungere il sentiero. A questo punto correte a destra facendo attenzione ai tronchi che vi verranno scagliati contro dopo la seconda trappola. Continuate la vostra corsa senza farvi mai colpire: raggiungerete così anche la fine di questo schema.

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Qualche giorno fa ero in redazione quando, all'improvviso, squilla il telefono. Come un razzo mi precipito sulla cornetta e, quando la alzo, chi ti trovo? Mi becco un pazzoide che se ne esce con una frase tipo: "*Augh! Grande capo vuole trucco*". No, beh, complimenti ragazzi, continuate così che le cose vanno davvero bene... Intendiamoci, non che la cosa mi dispiaccia, in fondo è sempre meglio di quel simpaticone che mi ha chiamato a casa una decina di giorni fa, fra le 23 e 23 e 30 circa per chiedermi come si superava il pezzo della capra di *Broken Sword* però, suvvia, un po' di contegno! Bene, messo in chiaro anche questo piccolo punto, direi che possiamo finalmente dare il via a quest'ennesima puntata dei *Super Trix* anche perché, dai vari segnali di fumo che vedo all'orizzonte, si direbbe proprio che tutti volere trucchino...

Fabio Ravetto

Disruptor

VERSIONE EUROPEA

Per prima cosa, durante il gioco, premete il tasto SELECT per entare nella schermata con la mappa. Pigiate quindi i tasti L1 + ▲ per ritornare in gioco: otterrete la capacità di levitare! Potrete muovervi in su e in giù premendo i tasti L1 e R1.

Codici dei Livelli

Livello 1- ■, ■, ▲, X, ●, ●, ▲, X, X, ●, X, X.
Livello 2 - X, ▲, ●, ▲, X, X, ▲, ●, ●, ■, ●, ●.
Livello 3 - ▲, X, ●, X, ▲, ■, ●, ●, X, ▲, ▲, ■.
Livello 4 - ●, X, ●, ▲, ●, X, X, X, ■, ▲, ■, ●.
Livello 5 - X, ■, ●, ●, X, ▲, ▲, ■, ●, X, ●, ■.
Livello 6 - X, ■, ●, ●, X, ▲, X, ●, ●, X, ●, ■.
Livello 7 - X, X, ▲, ●, ●, X, ▲, ▲, ●, ■, X, ●.
Livello 8 - ▲, ●, X, ●, X, ▲, ●, ■, ▲, X, ■, X.
Livello 9 - ●, X, X, X, ●, ●, ▲, ■, X, ●, X, ▲.
Livello 10 - X, ■, X, ▲, ●, ■, ●, X, ●, ●, ●, X.
Livello 11 - ▲, ●, ●, ▲, X, X, ●, ●, X, X, ▲, ●.
Livello 12 - X, ▲, X, ▲, ●, X, ●, ■, ▲, ●, X, ■.

Twisted Metal 2

VERSIONE EUROPEA

Personaggi Extra

Per poter utilizzare Sweet Tooth premete: ↑, L1, ▲ e → nella schermata di selezione dei personaggi.
Per poter utilizzare Minion premete: L1, ↑, ↓ e ← nella schermata di selezione dei personaggi.

Two Player Challange Match

Per poter sfidare un vostro amico nel Rooftops Level (preso direttamente dal primo *Twisted Metal*) pigiate i tasti: ↓, ←, R1 e ↓ nella schermata di selezione del tracciato.
Per poter sfidare un amico nel Jet Moto Level (uno schema basato sul titolo *Jet Moto*) premete: ↑, ↓, → e R1 nella schermata di selezione del tracciato.
Per poter sfidare un amico nel Cyburia Level (anche questo proveniente dal game originale) pigiate: ↓, ↑, L1 e R1 nella schermata di selezione del tracciato.

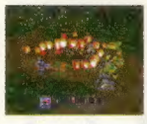
Contra Legacy of War

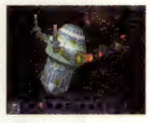
VERSIONE EUROPEA

Per avere accesso ad una vasta selezione di code e gaboline assortite non dovrete fare altro che inserire uno di questi trucchi nella schermata con il titolo del gioco.

Per Selezionare il tipo di Arma

L2, R2, L1, L2, ↓, ↓, ↓, ↑.





Continue Infiniti

L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←.

Per Vedere i vari Filmati del Gioco

L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →.

Bamboo Arcade

R2, R1, →, ←, L1, L2.

Bamboo Gyruss

L2, L1, ←, →, R1, R2.

Per Ascoltare i vari Effetti Sonori

R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←.

Command & Conquer

VERSIONE EUROPEA

Codici Gdi

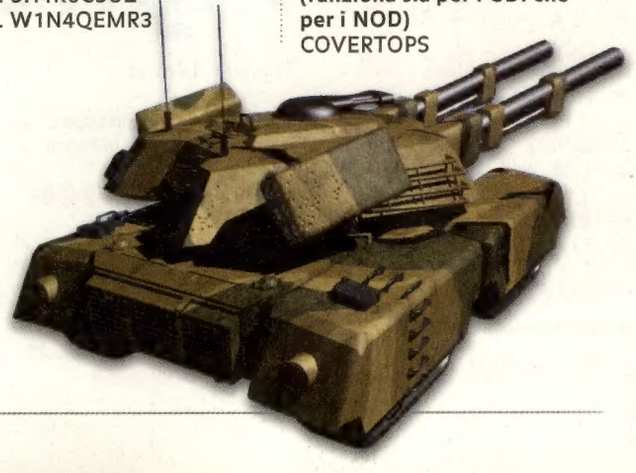
2. A8RPQIPCT
3. VIIBZXCO3
4. SHV8P7F49
5. C9ROFCQAD
6. 6OH42FQSE
7. 457W28IUP
8. GTY9PSUC9
9. PH7L4M051
10. UKKRMGUZK
11. OX3GERZTR
12. MWRUN47H6
13. 0MB4I1IMS
14. SH4K6CSUZ
15. W1N4QEMR3

Codici Nod

2. GB4V157TT
3. OX3VI4OAQ
4. W15DASRS8
5. KV2CF3EQ5
6. C6R67C70
7. C982ETIMY
8. OFDWQ0JNK
9. Q69KTOPTY
10. OX3UKOP94
11. MEY28UCVF
12. 45P58LIUG

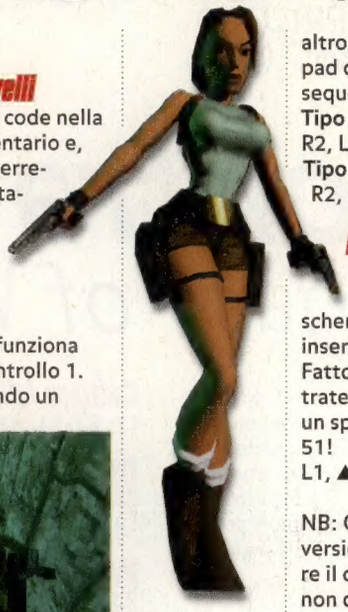
Covert Operations

(funziona sia per i GDI che per i NOD)
COVERTOPS



Tomb Raider

VERSIONE EUROPEA



Per skippare i livelli

Inserite il seguente code nella schermata dell'inventario e, come per magilla, verrete catapultati direttamente al livello successivo.
L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2.

NB:Questo codice funziona con il sistema di controllo 1. Nel caso stiate usando un altro tipo di impostazione del pad dovrete inserire una delle sequenze riportate qui sotto.
Tipo 2: L2, R2, ●, ▲, ▲, L1, R2, L2.
Tipo 3: L2, R2, R1, ▲, ▲, L1, R2, L2.

Per avere le armi al massimo

Recatevi ancora nella schermata dell'inventario ed inserite il codice qui sotto. Fatto ciò uscite e quindi rientrate: vi troverete di fronte ad un spettacolo degno di Area 51!
L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1.

NB: Questo è il trucco per la versione Pal. Per far funzionare il code sulla versione NTSC non dovrete fàr altro che premere R2 al posto di L2 e viceversa.

X2

VERSIONE EUROPEA

Per inserire questi code andate nella schermata delle opzioni e quindi selezionate la scritta Password:

267776 - Per avere 8 crediti
220969 - Per inizare con 9 astronavi
713948 - Secondo livello
900277 - Terzo livello
213490 - Quarto livello
866141 - Quinto livello
321904 - Sesto livello
196861 - Settimo livello
040186 - Ottavo livello
841003 - Nono livello
216409 - Criticus
180771 - Per essere Invulnerabili
300167 - Sequenza finale

Jet Moto

VERSIONE EUROPEA

Vi guadagnerete l'accesso a questi code solo dopo che avrete reso disponibili tutti i tracciati vincendo una stagione completa a livello *Porfessional*. Quando ciï accadrà, una bolla con la scritta "Code Enabled" farà la sua comparsa nella schermata dei titoli. Ora, ogni volta che completerete il gioco con una squadra differente verrete in possesso di uno dei seguenti code. Ogni team ha due diversi codici ai quali se ne aggiungerà poi un altro costituito dalla ciurma dei Singletrac.

Super Agilità
↓, ●, ←, L1, ←, →, ←, →.

Resistenza Zero
■, L1, ▲, →, L1, ↓, R2, ▲.

Raddoppia gli Stunt Point
→, ↑, ●, L2, ▲, ●, R1, R2.

Telecamera Extra
▲, ↓, ■, ▲, L1, L1, R1, R1.

Air Brakes
R1, R2, →, L2, ↑, ●, ↑, ●.

Rocket Racer
▲, ↑, ↑, L2, L2, ↑, ↑, ↑.

Turbo Illimitati
▲, ●, →, R2, ↑, ■, ↑ ▲.

Per Correre sul Ghiaccio
↑, R2, R1, →, L1, ■, →, →.

Destruction Derby 2

VERSIONE EUROPEA

Recatevi nella schermata con la scritta *Race Type*, quindi selezionate il *Championship Mode*. Fatto ciò inserite, al posto del vostro nome, uno dei seguenti code facendo ben attenzione a rispettare le maiuscole e le minuscole.
MACSrPOO - Per avere accesso a tutti i tracciati
CREDITZ! - Per vedere la sequenza finale del gioco
ToNyPaRk - Per gustarvi in tutta tranqullità i vari filamti in FMV
PS: E' sottinteso che per avere accesso a tutti i tracciati, una volta inserito il code, dovrete tornare indietro ed iniziare una nuova sessione di pratica.

Agile Warrior

VERSIONE EUROPEA

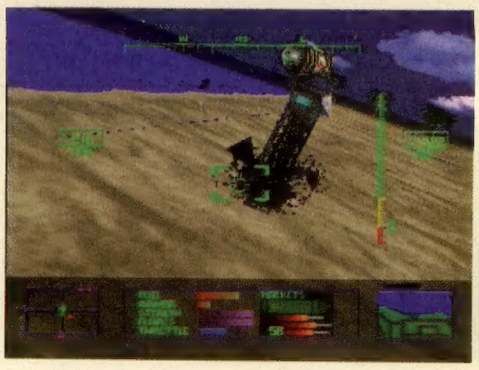
Tutti i codici devono essere inseriti con il gioco in Pausa.

Per Avere Accesso a tutte le Missioni
←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓', X, ▲, ▲, ▲, ↑, ↑, ↑.

Per Avere la Possibilitö di Schiantarsi al Suolo
←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, X, ■, X, X, ■.

Immagini sul Display
←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, X, L1 + L2.

Per Completare tutte le Missioni
←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, X, SELECT, X, X, X, SELECT, ▲, ▲, ▲, SELECT, X, X, X.



Videogames
Big Bang
NEGOZI BIG BANG SULLA TERRA
Perugia Via Marconi 45
Tel.075-5723571
La Spezia Via Di Monale 62
Tel.0187-738412
Passignano (PG) Via Nazionale 87
Tel.075-827915
Pescara Via Milano 20
Tel. 085/299217
Alessandria Prossima apertura
Perugia Prossima apertura
Catania Prossima apertura
VENDITA PER CORRISPONDENZA
AL NUMERO 0187/738412
DATA ASTRALE 1997
L'ESPANSIONE
CONTINUA...
VUOI APRIRE ANCHE TU
UN BIG BANG STORE?
CONTATTACI!!!
TUTTO SUI VIDEOGIOCHI...
...E ANCHE DI PIU'!!!
DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORI
IDEA STAGE S.r.l.
Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia
Tel. 075-35399 - Fax 075-35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it
ABBIAMO IMPORTATO DAL FUTURO
L'UNICO PROGRAMMA PER LA COMPLETA
GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI.
CHIAMA SUBITO IL NUMERO 075-35399.

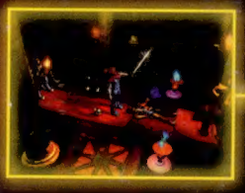
il 1mo gioco

INTERAMENTE

IN ITALIANO

- dialogo
- testi
- manuale

EXCALIBUR 2555 A.D.



PlayStation

PAL

Tempest Software

Distribuzione Divertimento Elettronico

VERTE italia®

distributore esclusivo

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA)
Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

TELSTAR Electronic Studios